

ČTRNÁCTIDENÍK POČÍTAČOVÝCH HER

16.1.95

Kč 24,-

38

Sk 30,-

DM 2,-

EXCALIBUR



BRAVE[®] COMPUTERS

4 MB RAM, VGA 1 MB (VL BUS), FD 3.5", HD 210 MB, MINI TOWER, CS/US klávesnice, 14" barevný monitor s MPR II, myš, český návod

486 SX - 25 MHz / VL BUS 27.900,-
 486 DX - 40 MHz / VL BUS 28.900,-
 486 DX2 - 50 MHz / VL BUS 28.900,-
 486 DX2 - 66 MHz / VL BUS 31.300,-
 PENTIUM - 60 MHz / PCI 44.400,-



**Pro členy GWC
u firmy ProCA
5% sleva.**

2 LETÁ ZÁRUKA

upg. z VL BUS na PCI (vč. VGA a IDE).... + 2.500,-
 HD 340 MB + 1.200,-
 HD 420 MB + 2.000,-
 HD 540 MB + 2.900,-

CD-ROM Mitsumi tripple speed tel.
 CD-ROM Mitsumi quattro speed + 6.900,-
 zvuková karta SOUND FX 16-bit + 2.500,-
 MS-DOS 6.22 + Windows 3.1 + 1.990,-

**VYŽÁDEJTE SI NÁŠ KOMPLETNÍ CENÍK. NA VAŠE PŘÁNÍ VÁM SESTAVÍME LIBOVOLNOU KONFIGURACI.
 CENY JSOU UVEDENY BEZ DPH. NABÍZÍME VÝHODNÝ LEASING.**

Autorizovaní prodejci PC BRAVE:

PRAHA: ProCA s.r.o., Na Vinobraní 1792 / 55, Tel: 02/76 94 12, 76 94 13, 76 16 26, Fax: 02/76 94 10
BRNO: Prošek, Tr. kpt. Jaroše 19, Tel: 05/57 18 31, 57 19 96, Fax: 05/45 21 23 02 **BRNO:** TAICO s.r.o., Trnkova 101, areál Zetor, 3. brána, Tel: 05/518 1. 723
DĚČÍN 3: DeCe Computer s.r.o., Žerotínova 378, Tel / Fax : 0412/221 13 **HRADEC KRÁLOVÉ:** 2EL s.r.o., Riegrův nám. 1493, Tel / Fax : 049/30 680
KUTNÁ HORA: BITEST, Štefánikova 8, Tel / Fax : 0327/48 37 **LITOMĚŘICE:** SNEL v.o.s., Mlékojedská 15, Tel / Fax : 0416/61 70
MLADÁ BOLESLAV: ARBI Computers s.r.o., Železná 119, Tel / Fax : 0326/270 87 **OSTRAVA:** Now s.r.o., 28. října 29, Tel / Fax : 069/61 16 124
PARDUBICE: MicroSystems, Bartoňova 926, Tel / Fax : 040/394 619 **PISEK:** KS-EFEKT, Národní svobody 26, Tel: 0362/2191, Fax: 0362/4037
TEPLICE: CBS s.r.o., Dubská 2404, Tel: 0417/293 93 **TURNOV:** 2EL s.r.o., Bezručova 788, Tel / Fax : 0436/218 89
ÚSTÍ NAD LABEM: Protes elektronik s.r.o., Dvořákova 2, Tel / Fax : 047/522 05 47

NABÍZÍME SPOLUPRÁCI DALŠÍM PRODEJCŮM

S haluzí na karate

Čaute všichni ve spolek, právě začínám sedmý papír (doufám, že to konečně dopíšu - pokud možno bez chyb). Nechci začít frází: „Předem mého dopisu...“, nebo jiným poetickým vyprávěním o tom, že mě haluz mlátí po hlavě, tak jsem začal jinak. Mě naštve dost málo věcí. Mezi ně patří třeba hnusný oběd ve škole, prohra se Slováký (toho jsem byl naštěstí zatím ušetřen - i když proti nim jinak nic nemám), nebo dopis Milého neznámého (spis nemilého - gr/##\$\$r) v čísle 35. Po přečtení mi zase stoupl adrenalin v krvi a bojovnou zahnal až souboj v International karate, jenom jsem litoval, že nemůžu trhat protivníky na kusy a házet jejich vnitřností divě zvířem.

Jelikož si také kupuji Score (Excalibur mám předplacený) musím uznat, že Andrew a Ice jsou sice třídy, ale kvůli tomu nezašlapu ostatní do bahna (ono, sami dva by se brzy omrzeli). Tomu tvorovi, který ten dopis napsal, bych doporučil, aby až mu bude příště fukat haluzka na okno, tak aby tím oknem raději proskočil (pokud možno zavřeným, a doufám, že bydlí výš, než ve třetím patře, včetně), než vyplivne myšlenky na papír.

Já za to nemůžu, mě takovéhle dopisy vždycky naštvou. A to, že jsem se neozařoval po čísle 31 (ten den jsem nechtěl jezdit ani státní hromadnou dopravou) zapříčinil pouze nedostatek času. Vždyť já vás, vy pľnoletá děcka, mám všechny rád. Ať jste z Excaliburu nebo ze Score, já to nerozlišuju. Tak proč? Všechno je to o počítačových hrách, a rád to čtu (i když mám jen Atari 800 XL), tak co.

A nakonec mám malou prosbičku: pište v textech více závorek (myslím tím ty, kdy zasahuje jiný redaktor nebo vydavatel) 000000000(zásah) (-ml-). Jo, a nutně potřebuji další informace o Maťovi. Už jsem ho začal shánět (ale v potravinářství ho nevedou).

Hodně prosmahnutých her! Wotar P.S. Nemusíte mi odpovídat, ani nemusí být můj dopis otiskn. Ale udělá mi obrovskou radost, když někde najdu napsáno Wotar (třeba v IN / OUT) P.P.S. Kdyby jste to náhodou! zveřejnili, napište mi, prosím, která hra nejlépe zpracovává Tolkienovu trilogii Pán prstenů. (Víte, je to pro mě taková bible).

Wotare, Wotare!

To jsem rád, že se někdo takový taky ozval! Snad se s námi není tak špatné. Někdo si myslí, že ho mlátí haluz, někdo se nehodí, někdo se vyžívá v úvodnicích, někdo hraje International Karate. Jsem rád, že jsi poznal kde něco

(někomu) skřípe. Já sám se nehodím a Int. Karate + je moje oblíbená odreagovačka. Ale například Viktor Čistič (jo to je ten božan co dělá Layout) se jeden den oholí a zejtří už má vousy 2 cm dlouhý! (ale kdež, 4 cm! -ml-) Závorky se ml už bojí dělat zejména proto, že jednou takhle začal psát závorku do mého článku a skončil ji vydáváním Levelu (komu se podaří tu nešťastnou závorku najít a opětovně ji uzavřít, vyhrává celoroční předplatné (Levelu) - JKL).

Tvůj poslední dotaz je jako obvykle nejtěžší. Ač jsem měl to štěstí, že pár her na téma Tolkienova Pána prstenů jsem shlédl, můžu Ti prozradit jen toliko: buď hra zachová věrně děj knihy, nebo se od ní diametrálně liší. Tak jako tak se nikdy nepodaří skloubit prvky příběhu a tvoji fantazie (čtenářovy), tak jako je tomu při četbě této podivuhodné knížky.

JKL ■

Ishar II

Vážená redakce, do ruky se mi dostala francouzská verze Ishar III. Jelikož neumím francouzsky a po několika hodinách se slovníkem v ruce mi došla trpělivost, musel jsem sáhnout po vašem návodu. Začal jsem hrát a všechno šlo v pohodě...

...až jsem došel do lesa, kde Zoltar a dívka opustili bandu. Následoval vstup do teleportu. Fudius mi dal druhý krystal. TEĎ PŘÍJDE ZMĚNA: nechodte zpět do lesa (nic byste tam nenašli), ale běžte vložit druhý krystal do stroje času. Po vložení krystalu se vraťte do města. Udělejte obrát o 180 stupňů a zpět do zimní krajiny, kde najdete kouzelný opasek (nasadit). Jděte na jih lesa, kde dostanete klíč. Prohlédněte si ženu, která na vás zakouzlí (kouzlo mi v podzemí nepomohlo!). Vylezte z lesa, obrát, vlezte do lesa, na jihu vztít kouzelný meč, dále už váš návod souhlasí. A teď to hlavní, kvůli čemu jsem se rozhodl vám napsat. Stále ještě nevíte, čím vyplnit nebo co naházet do vysklených oken v druhém podzemí? Nezapomněl jsem, že se můžete vrátit. Je to jednoduché.

Do oken naházejte všechny zbraně a helmy. Brnění a štíty si můžete nechat. Nyní jděte do chodby, kde ještě před chvílí létaly zabijácké šípy. Slibuji, že teď už žádný šíp nepotkáte. Kouzelníka nahore zničte kouzelníkem ze své bandy. Máte ho přeci, ne? S pozdravem **Rostfa z Teplíc**.

Vřelé díky, Rostfo.

Někdy se stane, že když chce člověk mít něco brzo, tak to taky podle toho vypadá. Návod na Ishara III nejspíš spadá do této kategorie „rychlovek“ a tak ještě jednou děkuji za upozornění a co víc i za opravu.

JKL ■

Basic - jazyk pro náročné?

Vážená redakce Excaliburu, úvodem dopisu bych vám chtěl říci, že děláte opravdu skvělý časopis a je radost ho číst. Já sám ho čtu nejméně dvakrát. Ale nyní k věci.

Chtěl bych si koupit A1200 a zajímalo by mě:

1. Má A1200 operační systém, ve kterém se můžu volně pohybovat a vybírat soubory atp?
2. Je A1200 vhodná nejen k hraní her, ale i k jiným věcem, např. k vedení účetnictví, programování atd.?

3. Je na A1200 nahrán nějaký programovací jazyk? Např. BASIC, FOXPRO, nebo něco takového.

Jestliže ne, dají se programovací jazyky někde sehnat, popřípadě kde?

No a to by bylo asi tak vše.

P.S. Nedal by se Excalibur rozšířit, alespoň o pár stránek?

Za případné odpovědi děkuje

Rostislav Zdeněk. Díky

ad 1 - A1200, jako ostatně všechny Amigy, má jednak základní operační systém, jako třeba MS-DOS, tedy pro práci se zařízeními, disky, atd. na různých úrovních, a pak obsahuje grafické uživatelské rozhraní (GUI), Workbench. Ovšem na rozdíl od MS-DOSu je operační systém lépe vyřešen a navíc je plně multitaskový. Takže odpověď zní ano. Je už na tobě, jestli budeš pracovat ve Workbenchu nebo v nějakém diskovém manažeru (např. v Directory Opusu).

ad 2 - samozřejmě, Amiga je počítač jako každý jiný, existuje na ni v podstatě vše, co znáš z jiných počítačů. Programy produkují jiní výrobci, mají odlišný vzhled, ale poskytnou Ti totéž, co programy téže třídy na PC nebo Macintoshi. Jinak je Amiga spíše multiplatformně zaměřený počítač.

ad 3 - přímo jen Amiga BASIC, jinak platí totéž, co pro bod 2. Lze sehnat celou škálu programovacích jazyků, od BASICu, Pascalu, C, C++ až po Modulů nebo Prolog. Jazyky jsou většinou shareware, pokud ale chceš dělat něco kvalitnějšího, musíš si sehnat komerční produkt. P.S. asi...

WOTAN ■

UFO

Milá pařanská redakce. Po shlédnutí č. 26 a č. 30 jsme se rozhodli, že vám napíšeme a zeptáme se na dvě otázky.

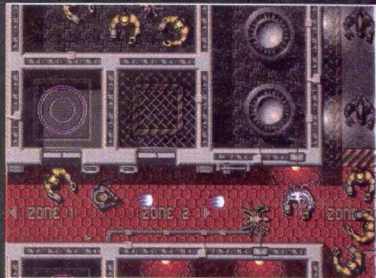
1. Chtěli bychom vědět, proč jste v Ex. 26 dali hře Dracula Unleashed 98% a v Ex. 30 jste ji dali jen 85%. Prosíme za objasnění.

2. Dále jsme se chtěli zeptat, jak máme ve hře UFO enemy unknown získat hmotu Elerium 115. Naše vesmírné lodě pořád tankují. Ale bohužel nemají co. doufáme, že tento dopis otisknete a odpovíte.

RUBRIKY

DOPISY	3
OBSAH	3
PREVIEW: STAR WARS - DARK FORCES	5
KALEIDOSKOP	6
MAGAZIN: WILD BLUE YONDER	7
PLÁKÁT	18-19

RECENZE



AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET	22
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT	12
CYBER ASSAULT	23
DREAMWEB	14
HOMIE THE CLOWN	21
INFERNO	8
JAZZ JACKRABBIT	25
KLONDIKE 3.0	9
MAD DOG II	10
PREMIER MANAGER 3	15
ROAD RASH	28
SUPERHERO - LEAGUE OF HOBOKEN	16
THE CLUE	26
THE GRANDEST FLEET	24
WHO KILLED SAM RUPERT?	13
WRATH OF THE GODS	11



NÁVODY

CLOUDS OF XEEN	30
TIPY A TRIKY: CHEATY	17

INZERCE

AMIGA INFO	29
GAMES WORLD	20, 29
JRC	35
PROCA	2
VOCHOZKA TRADING	29

In

WotaN to má za pár Level stále 0
Silvestr
Introvertní Out
ujelo mi metro

Out

Ten pár je víc než dva Level stále 0
Náledí!
ml se nemůže zbláznit
V šest ráno jede další

EXCALIBUR

Publikace vydavatelství Popular Computer Publishing (PCP)

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.

VYDAVATEL: Martin Ludevík (-ml-)

ŠÉFREDAKTOR: Jan Kleisner (JKL)

REDAKCE: Tomáš Mrkvička (Haquel P. Tíckwa), Václav Provančík (Dolphine), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddok).

PRÍSPĚVOVATELÉ: Tomáš Jungwirth (Tjoker), Martin Škorpil (Snorchl), Petr Vochoczek (RIP), Štěpán Kment (Dawn), Karel Florian (Roger T), Michal Franček (Mrkovslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Karel Taufman (KaT), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli).

ADRESA REDAKCE: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádane příspěvky nevracíme.

GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, studio firmy PCP. Z dodaných improvizovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Po-
dávání novinových záseků povoleno Ředitelstvem poštovní přepravy
Praha č. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK ČR 5 204, MČ 47 129.

ROZŠÍŘUJE: PNS, soukromí distributori, PC-INFO a JRC.

PŘEDPLATNÉ A INZERCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.
Tel.: 02/66712315 (po-pá 9-16 hod.), záznamník + fax: 02/66712316.

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková.

SLOVENSKÁ REPUBLIKA: Podávání nov. zás. povolené RPP -
Ba pošta Ba 12 dňa 22.9.1994 č. 365/94.

PŘEDPLATNÉ PRO SR: L.K.Permanent, tel.: 07/289053
COPYRIGHT © Popular Computer Publishing, 1994.

Všechna práva vyhrazena. Žádná část nesmí být reprodukována,
uschovávána v rešeršním systému nebo šířena jakýmkoli způso-
bem včetně elektronického, mechanického, fotografického či jiné-
ho záznamu bez předchozího písemného svolení vydavatele.

Geny inzerce v Excaliburu

Celá strana color (210 x 297 mm) 20.625 Kč !!!

Slevy až 20%! Geny jsou uvedeny bez DPH.

Na vyžádání zašleme Souhrn informací pro inzerenty

Tel: 02/66712315 (9-16 hod.), Tel + Fax: 02/66712316

Kde sehnat starší čísla?

ALFA COMPUTER, 28. října 243, Ostrava

ALFA COMPUTER, Radniční 27, Hranice na Moravě

ARBI COMPUTER, Železná 119, Ml. Boleslav

CONSUL, Pálenická 28, Plzeň

GERARD ELECTRONIC, U stadionu 1563, Most

JRC, Chaloupeckého 1913, Praha 6

KLUB 602, Martinská 5, Praha 1

KRATS, Staré náměstí 18, Ostrov nad Ohří

PC SHOP, Vladislavova 24, Praha 1

TM COMPUTER, Náměstí Svobody 3, Frýdek - Místek

VIDEO URBÁNEK, Hlavní nádraží, Plzeň

Předplatné - samé výhody:

čas - odesílání jednotlivých čísel předplatitelům

min. 100 hodin před začátkem distribuce ve stáncích

zasílání ve speciální modré fólii

zdarma doručení předplacených čísel včetně poštovního

zmrazená cena - ručíme za to, že v případě zdra-
žení časopisu dostanete předplacená čísla v původní
ceně a množství

garance dodávky - zajistíme, abyste dostali
všechna předplacená čísla *

avízo - včas Vám nabídneme prodloužení předplat-
ného na další čísla

žádné riziko - pokud budete chtít odstoupit od
předplatného, vrátíme Vám dosud nevyčerpané peníze
zpět bez jakékoliv penalizace

super slevy na hry - po uhrazení předplatného na
12 nebo 24 čísel Excaliburu nebo 12 čísel Levelu Vám
firma Games World následně poskytne po dobu trvání
předplatného super slevy na počítačové hry a další
produkty, které tato firma prodává **

levnější Excalibur - sleva 25% - Excalibur za 18
Kč, Level za 22,50 Kč

Excalibur i pro čtenáře ze Slovenska

Předplatné na Slovensko je: Excalibur 30 Sk, Level 40
Sk. **Návod:** Na složenku typu C (k sehnání na poště)
napíšte adresátu: L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p.
č.4, 834 14 Bratislava 34. Čitelně vyplňte adresu,
na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSČ). Na
zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ srozumitelně a čit-
elně napíšte, jaká čísla si předplácíte, vynásobte je-
jich počet cenou a sečtete. Připočtete 10 Sk na ban-
kovní převod a zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní
úštěžek si ponechte. Informace o předplatném v SR
na tel. číslo 07/28 90 53.

* pokud předplacené číslo neobdržíte, zajiďme jeho opětovné zaslání

** super sleva platí pro předplatitele na území ČR a vztahuje se i na dobírky;

u her v ceně nad 1 000 Kč činí sleva 200 Kč, v ceně od 500 do 1 000 Kč je

sleva 100 Kč a u hry do 500 Kč je sleva 50 Kč. Přestože si firma PCP ověřila,

že výrobky firmy Games World jsou kvalitní a odpovídají světovému standardu,

není zodpovědná za přímé, nepřímé, náhodné nebo následné problémy a škody

vzniklé při provozování programového vybavení, zakoupeného u firmy Games

World, nebo za případné nedodržení závazků firmy Games World.

P.S. Životně důležité!!!

Tak čau a pařte dál!

ICE a Pí Ti (čti Pí Ty)

ad 1 - Za chybu se velmi omlou-
vám, došlo k ní pravděpodobně
vinou nějakého nekompetentního
člověka, inu všichni jsme lidé
(i ty, Beaste...).

ad 2 - Elerium 115 je základní su-
rovinou technologického řetězce
Ufounů. Jako takové se využívá
v surové formě jako pohonné
hmoty lodí, tudíž po sestřelení
ufo ho získáte prostým splněním
mise (více eleria lze získat tím, že
necháte ufo pokojně přistát a pak
na něj na zemi zaútočíte).

MUDDOK ■

Pariak

Nazdar „Pařani“! V prvom rade
sa chcem ospravedlniť za ručné
akoby pismo. Máme chemiu,
práve som dočítal Ex 35 a ne-
mám čo robiť. Asi preto píšem.
Táák, časopis je čím ďal lepší!
Nechcem nejak o vychvalovať,
ale musím povedať, že je proste
„cool“. Nóo, ale tie obálky (Ex
34,35 - Želízko) sú fakt blbé. Ne-
chcem nikoho uraziť, ale sú fakt
blbé. Nahodíte tam radšej nejaký
poriadny obrázok z originálky.
Chcel by som ešte špeciálne po-
zdravít Lewisa... Čo? Ja? Aká bo-
la otázka? ...ech, práve ma vyvo-
lala profesorka, vraj sa
nesústredím! Kde som to skon-
čil? Aha. Tak čau Lewis!! Lewis -
najlepší recenzent. Á JKL a ml
sú tam tiež? Tak im že-
lám to najlepšie. Ostat-
ným tiež. Ešte zopár otá-
zok: 1. Bude Excalibur
štátnym časopisom? Le-
bo ak áno, tak zorganiz-
ujem ďalšiu nežnú revo-
lúciu. Človeka vie taká
vec poriadne nas.f. 2. Dá
sa hra Robinson` s Requ-
iem (A1200) porovnať
s PC verziou? (Chcel by
som si ju kúpiť.) 3. Dá sa
na A1200 pripojiť hard-
disk z PC? 4. Ako? Tak to
je všetko. Ešte Vám posi-
elam kresbu (autopor-
trét) zhnitého „pařana“,
ktorý práve vychádza zo
svojho plesnivého doupě-
te, kúpiť si nový Excali-
bur. P.S. Portrét šéfre-
daktora pošlem
nabudúce.

Bob

Ahoj na Slovensko.

Z posledných dopisů je
jasné vidět jak má Excalibur bla-
hodárný vliv na školní docházku.
Všichni chodí do školy psát dopi-
sy pro Excalibur! No nic aspoň
bude hodně vzdělanců.
Jednotvárnost obálek nás doved-
la k nápadu vyzkoušet si na Vás
co s Vámi udělá sem tam nějaká
jiná, třeba malovaná. Když se po
trí čísla zdvihla hladina sebevra-
hů mezi mládeží jen o 25 %, řekli

jsme si, že je to snad ok. Ale jak
vidno asi se vrátíme ke starému
způsobu. Teď k otázkám. 1)
Ochranná známka Excalibur za-
tím nemá majitele, ale předseda
představenstva oné a.s. se za jed-
nání ředitele omluvil a slíbil, že
pokud bude Excalibur existovat,
nebude a.s. ochrannou známku
používat. Omluvu přijímám a dě-
kuji za ni, neboť omluvit se, to ne-
ní tak jednoduché a ne každý to
unes. Ředitel oné a.s. ani vláda
ČR se zatím neomluvili. Tak ne-
vím. Další něžná revoluce? No
počkejte, ještě to nemáme domlu-
vený! -ml- 2) V tomto případě se
jedná o hru jejíž zpracování se
na Amigu příliš nepovedlo (exis-
tuje verze AGA i ECS). Tam kde je
na PC krajina kompletně texturo-
vaná, je na amize jen pár palem
a trojúhelníkovitých kopců. Přes-
to znám pár lidí, kteří si rádi
„Robinsona“ na A1200 či A500 rá-
di zahrají (asi neviděli verzi na
PC). 3) IDE harddisk běžně použi-
vaný pro PC se dá připojit na
A1200 pomocí redukce z konekto-
ru 3.5, na 2.5“. Doporučuji přene-
chat řešení nějaké odborné pro-
dejně na Amigy v místě bydliště.
Za obrázek děkujeme, ale ten por-
trét šéfredaktora, snad ani nepo-
silej. Někdo z redakce by ho totiž
mohl poznat a od toho k lynčová-
ní není nikdy daleko.

JKL ■

Chci Dooma!

Vážená redakce Excaliburu!



Chtěl bych počítač s disket. jed-
notkou, monitorem (případně
i myší), ale bez tiskárny, aby se
na něm dala hrát i hra Doom.
Prosím odpovězte co nejrychleji.
Děkuji. Váš oddaný čtenář Petr.

Tak předně, Petře. Tvůj kýžený
počítač musí mít, spíš než myš,
harddisk, bez kterého si Dooma
určitě nezahraješ. Počítač PC se

dnes prodává téměř výhradně
s harddiskem od 100 MB nahoru.
Nejlevnější 486 i s monitorem
stojí kolem 35 000 Kč. Seženeš
i levnější minimum 386 DX ko-
lem 20 000. Důležité je aby tvůj
PC měl 4 MB RAM. Doufám, že
si už brzo ulevíš a Doom zapa-
říš. Stejně tak po roce až desíti
zjistíš, že už to není ono.

JKL ■

Předplatné

Nazdar Excaliburo tvůrci. Pře-
dem vás všechny zdravím Ahóó!
a přeju hodně úspěchů při práci
na Excaliburu. Teď bych se chtěl
na něco zeptat. Znáte to, plno
starostí a hlava děravá. Před ča-
sem jsem si předplatil Excalibur
a teď nevím, do kterého čísla
(mělo by to být kolem 40) a jestli
mě na předplatném chybí nebo
přebývají nějaké peníze. Potře-
bují to vědět, protože si chci
předplatit další čísla a nechci
abych měl něco dvakrát, nebo
aby mi něco chybělo. Předem dě-
kuji. **Tomáš Horák.**

Skoro ses trefil. Je to 49 včetně.
Ale jen tak mezi náma. Skoro
všechny časopisy jdou nahoru,
některé dokonce stojí 36 Kč, ale
Excalibur si cenu drží. Takže i ty
to máš jako předplatitel za 18 Kč.
Místo zdražování jsme naopak
přidali některé vylepšení, jako je
např. průsvitný obal (pro před-
platitele modrý), tvrdší obálka,
korespondenční lístek pro snad-
nější předplatné, přesné

termíny vycházení (viz
plakát s vyznačenými
dny vycházení), 100 ho-
dinová záruka čerstvos-
ti pro předplatitele, sle-
vy u firmy Games
World, trochu vylepše-
ný design, nové a velice
dobré autory jako je
např. Muddok, a také
překvapení, které se
však necháváme do
dalších čísel. V případě
nejasností volejte, pro-
sim, na pražské telefon-
ní číslo: 667 123 15 mezi
osmou a devátou hodinou
ranní a čtvrtou odpolední,
kde se určitě všechno
dovíte.

JKL + -ML- ■

Prosím, veškeré dotazy
typu: kolik to stojí, kde
sehnat, konzultujte nej-
dříve s Excaliburem tj.
přečtete si všechny inze-
ráty! Veškeré objednávky čehoko-
li jiného než je Excalibur zasílejte
naším inzerentům.

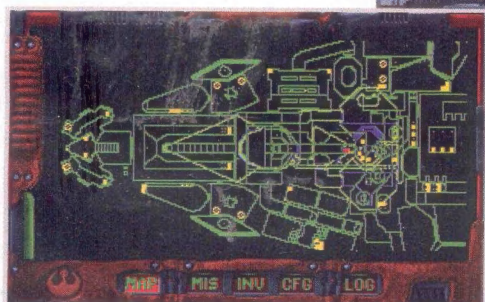
A teď nashledanou. (To už je zase
ráno?) Doufáme, že jste všichni
dostali k vánocům nový počítač.
Mnoho úspěchů do nového roku
a hlavně spousty dohraných her
přeje

REDAKCE ■

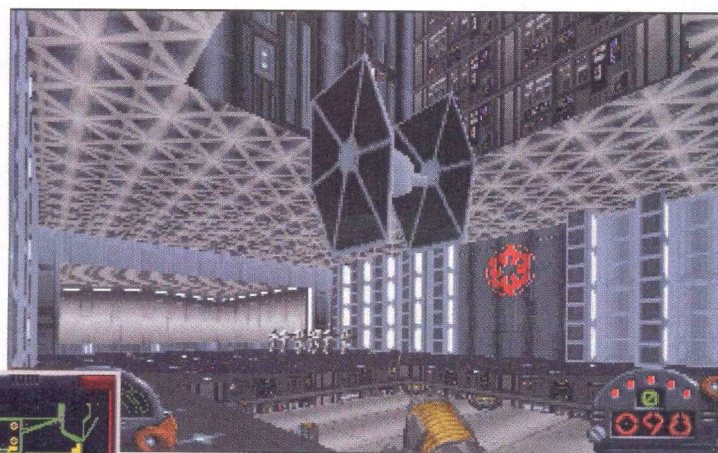
Star Wars - Dark Forces

Star Wars fanouškové na celém světě se jen třesou na první film z nové trilogie. A protože do roku 1998 je cesta dlouhá, udržuje je Lucasfilm při životě novými knížkami, comicsy, nebo připravovanou reedicí originálních Hvězdných válek s mnoha novými scénami - Star Wars Special Edition, která přijde do kin v roce 1997. Nás, počítačové maniačky, transfuzují Lucasáci produkty jako Rebel Assault, X-Wing (plus B-Wing a Imperial Pursuit), Tie Fighter a nyní přicházejí s Dark Forces.

Nejprve se podívejme do zákulisí. Produkční tým pracoval jen na náčrtu hry celé tři měsíce. První trable, na které narazili, byla nutnost najít vlastní hnací sílu hry. Původní idea byla dovést plány princezně Leie a na konci hry se pokochat explodující Hvězdou smrti. Programátoři ale rychle usoudili, že hráče by asi moc nebavilo pachtit se hodiny za něčím, co už stokrát viděl v kině, na kazetě, v comicsu, nebo i v několika jiných hrách.



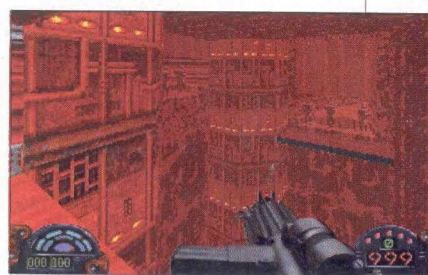
Proto přišli s nápadem Dark Forces (dále jen DF). Na nich pak celý projekt založili. Tušili ale, že právě DF jim přinesou nejvíce potíží. Tušili správně. Když předložili návrhy George Lucasovi dostalo se jim zásadního odmítnutí původních náčrtů vojáků DF, které byly



inspirovány japonskými válečnými kresbičkami. Všechny skici se museli předělávat. To byl ale jen začátek všech trablů. DF jsou 3D hrou v Doomovském zobrazení. Do-

om je ale založen na hektolitrech krve, uštěněných mozcích apod. To se pochopitelně nehodilo pro standart Hvězdných válek a tak bylo nutno najít jiný prvek, který by DF učinil stejně, nebo ještě lépe hratelnými. Proto byla vytvořena skutečně pevná dějová linie

s mnoha překvapeními. Navíc ještě využili autoři faktu, že hra pojeďe jenom na CD a kostkovanou grafiku Doomu nahradili pěkně uhlazenými strukturami. Ty pak ještě okořenili možností pohledů nahoru i dolů a novým pomocným panelem. Místo Doomovského spodního řádku tu jsou dva půlkruhy na obou stranách obrazovky. Velmi rychle si hráč navykne sledovat je podvědomě a nemusí k nim neustále shlížet, jako v Doomu. Přibýly i nové zbraně, jako laserové pistole skutečně střelící paprsky apod. Krvě si ale hráči v každém případě moc neužijí.



A jaká je story hry? Ačkoliv se časově odehrává paralelně s událostmi prvního filmu SW, přímo s nimi nekoliduje. Hráč se vtělí do postavy rebelského agenta Kyle Katarna, který musí získat plány Hvězdy smrti. Pokud si vzpomenáte, že právě kolem těchto plánů se točil celý první film SW, pak už začínáte být v obraze. Kyle Katarn pronikne na Star Destroyer Avenger, který plány převáží. Cestou za nimi se Kyle dozví, že Imperium pracuje na projektu mechanických vojáků - vojáků Dark Forces. DF jsou hrozbou rebelům. Kylliv nový úkol tedy zní - odhalit lokaci továrny, která vyrábí vojáky DF, proniknout do ní, zlikvidovat ji a s ní i veterána Imperia - admirála Mon Mohca (slovní paralela s rebelskou šéfovou Mon Monthmou), který projekt vede.

Ve hře potká hráč mnoho známých postav. Uvidí se s princeznou Leiou, podebatí s váženou Mon Monthmou, Darth Vaderem a dokonce přelstí Bobu Fetta a tlustého hlemýždě Jabba the Hutt. Hlavními terči pak budou oblíbení bílí vojáci stormtroopers. Jako kdyby toho bylo málo, mohli programátoři vytvořit i mnoho úplně nových světů. Je tu tajná rebelská základna na Agamaru, nebo nepřijemné doly v Gramasu, kde se těží kovy pro továrnu DF. Aby navázali na kontinuitu děl čerpajících ze SW, použili autoři i některé lokace známé z překrásných comicsů Dark Empire 1 a 2 (Temné Impérium 1 a 2) - Imperiální město na Coruscantu, nebo vesmírnou stanici na měsíci Nar Shaddaa.

Dark Forces budou na IBM PC CD-ROM a v plánu jsou konverze i pro další CD-ROM formáty (na trhu patrně během roku 1995).

KAT ■



● Protože jsem posledně začínali bonbónkem, dnes to rozjedeme karamelkou. Vzpomínáte si ještě na film Demolition Man se Silvestrem Stallone? Nedlouho po tom co (asi před rokem) přišel do kin, roznesla se cyber světem zpráva, že se připravuje absolutně spíčkova hra právě na motivy tohoto thrilleru. Od té doby uplynulo mnoho vody. Viděli jsme pár hezkých fotografií, shlédli několik záběrů z natáčení scén pro hru, ale jinak ticho po pěšině. Tento měsíc se hra konečně objevila a potěšení ji budou hlavně majitelé 3DO, případně ti, kteří jsou jejich blízkými přáteli. Zatím my není známo, že by se chystala konverze na jiný formát (za chvíli pochopíte proč), ale pevně věřím v PC CD ROM. A jak hra vypadá? Je to takový předělání Terminator 2, říznutý Terminátorem 2 - Arcade Game a doplněný hranými sekvencemi. Ty jsou přímo převzaty z filmu a na 3DO se přehrávají vcelku plynule. Doplnují průběžně celou hru spojující jednotlivé akční momenty do uceleného příběhu. Ačkoliv pro natočení pohybů postav během hry nebyli přizváni ani Snippes, ani Stallone, mají postavičky jejich tváře (narodil například od Total Recall, nebo už zmíněného Terminátora 2 apod. Souvisí to s největšími platbami za práva.), takže se hráč může do hrady dost dobře vžít. Pokusím se vám jen namátkou popsat dva typy akčních sekvencí. Předně je tu normální mlátička ala Mortal Kombat. Stallone bije Snippese a naopak. Pohyby jsou plynulé a od podlahy se zvedají plameny. Právě ty celou sekvenci oživují a vytvářejí moc dobrou atmosféru. Zde jsou vidět přednosti 3DO oproti například Amize. Dalším typem je jak jsem se již zmínil střelba z vlastního pohledu. Hráč ovládá zaměřovač a páli po čem se dá. Sem tam někdo někde vykoukne, přes obrazovku občas přeběhne chlapík apod. Vcelku normální nápad opět oživují efekty jako jsou zde kupříkladu otáčející se reflektory vrhající sloupy bílého světla na oblohu v pozadí. Takže z megalomanského projektu se nám vyklubala - no posuďte to sami. ● Už jste někdy v kině poslouchali cédéčko? U nás asi dost těžko, ale pokud jste seděli v kině v Americe, možná jste o tom ani nevěděli, ale hudba, zvuky i dialogy se na vás neřinuly z filmového pásu, ale z malého kompaktu. V současné době totiž probíhá v USA taktická válka mezi několika zvukovými systémy. Dolby SR, kterým se chlubí i některá „vyspělá“ kina u nás dostal nové konkurenty. Jsou jimi DTS a SDDS. Zatímco Dolby má zvuk umístěn na filmu mezi otvory vedle okének, SDDS japonských Sony ho umístí na samotné okraje filmu. DTS (Digital Theatre System) naproti tomu používá zvláštní CD Disk. Roz-

díly jsou nejenom v kvalitě, ale také v ceně. Zatímco DTS stojí jedno kino okolo \$6.000 (asi 169.000 Kč), Dolby přijde na \$10.000 (asi 282.000 Kč) a SDDS dokonce stojí necelých \$17.000 (asi 480.000 Kč). Od doby, kdy se za projekt DTS postavil Steven Spielberg, rozšířil se tento nový systém do tří tisíc kinosálů!!! Letos ho používali i takové filmy jako „Forrest Gump“, „Pravdivé lži“ (True Lies), „Flinstoneovi“, nebo nový trhák s Harrisonem Fordem „Jasně nebezpečí“ (Clear and Present Danger). A tak možná není daleko doba, kdy bude promítač i u nás dostávat ke kopii filmu jedno malé CD (už si živě představuji, jak ti naši chytráci pustí k jednomu filmu CD z jiného filmu, to zas bude sranda!!!). ● Polovina listopadu 1995 přinesla všem odpůrcům Microsoftu radostnou zprávu. Microsoft goes On-Line! Ano, to, co se dalo čekat už dávno se konečně stalo. V rámci svého projektu informační budoucnosti vybudoval Bill Gates vlastní informační síť Microsoftu. Microsoft Network je právě v závěrečných stádiích testování a do provozu by měl být uveden již velmi brzy. K dispozici bude ve třiceti jedna zemích a to ve dvaceti různých jazycích! Microsoft Network bude navíc součástí nových Windows 95! Bill Gates to oznámil na právě probíhající Comdexu, počítačové výstavě v Las Vegas, USA. ● Jako kdyby IBM tušila vychytralý krok svého soupeře, zabudovala do svého nového operačního systému takzvaný Internet Access, jehož název snad není třeba překládat. To zas bude učit za telefon, ach jo! ● Situace s HDTV (High Definition Television) okolo které byl před několika roky ohromný boom není právě příjemná pro všechny, kdo se na ni těšili. Aby ji mohli úspěšněji prosazovat museli se dokonce některé firmy (AT&T, General Instrument,...) sdružit. Vytvořili tzv. Digital HDTV Grand Alliance (Grand Alliance? To mi podezřele připomíná Star Wars). Uvidíme, do jaké míry bude jejich společné úsilí úspěšné. ● Je zvláštní jak některé země, které jsou v našem povědomí zafixované jako vývojově daleko za námi předhánějí dobu. V Izraeli se bude koncem listopadu zkušebně startovat projekt multimediálních služeb poskytovaných přes kabelovou televizi. Tak co ty nato Premiéro, co ty nato Cable (nebo Kable?) Pluse??? ● Název SiteLink vám si nebudete neznámý. Jedná se o síť heren virtuální reality. Jednotlivá centra jsou navzájem propojená a tak se může hráč v jednom městě utkat s hráčem v druhém městě. Podívejme se na rozvoj projektu. Idea SiteLinku přišla od počítačového šílence J. Weismanna, který našel morální i finanční podporu u Disney Company. Ve Spojených státech je za-

tím pět takových center (Chicago, Las Vegas, Dallas,...) a velmi brzy by se měla otevřít dvě další (jedno z nich bude v Hollywoodu, Los Angeles). SiteLink chce expandovat také za oceán. Plánuje se velmi brzké otevření SiteLink center v Sidney, v Austrálii a dokonce i v Anglii, v Londýně. Tak mne napadá, jak dlouho to trvá autobusem do Londýna? ● Nepříjemná zpráva pro puritány. Mezi nejprodávanejší tituly na PC CD-ROM patří bezkonkurenčně takzvané „hry pro dospělé“. Tituly jako „Legends of Porn 1 a 2“, nebo „The Interactive Adventures of Seymore Butts“ překonávají v prodejnosti hry proslavených profesionálních týmů. Odborníci tuto situaci přirovnávají k osmdesátým létům, kdy právě filmy pro dospělé napomohly rozšíření, tehdy nového, videa. Málokdo také ví, že prvním CD filmem nebylo „Hard Day's Night“ od Beatles, ale úchylný titul „House of Dreams“. ● A když jsme už u filmů na PC CD-ROM, dobře si zapamatujte název Quick Time! Quick Time je totiž název systému, který dovoluje playback videosignálu na monitoru vašeho PC. ● Graphix Zone je firma, která se patrně v budoucnu zaměří na cédéčka s hudební tematikou. Jejich nový titul se jmenuje „Prince Interactive“ (pro detailisty je to „ten symbol“ Interactive). Majitele PC a Maca se zde mohou dosýst nabažít zpěvákovy hudby. Hra je načpaná padesáti dvěma minutami písniček a pro fanoušky je cenná hlavně skladbou „Interactive“, která byla složena speciálně pro tento titul. Pokud máte hudební sluch, můžete si vychutnat různé variace na Princovy skladby a nebo si je po svém přemixovat. Můžete také spustit jen některý určitý nástroj v té které skladbě. To ale zdaleka není všechno. CD je napečováno i třemi kompletními videoklipy (je tu celkem třicet minut animací). To ale ještě stále není všechno. To nejlepší jsem si já, filuta, nechal na konec. „Prince Interactive“ totiž není jen hudební lahůdka, ale i (údajně) velice dobrá hra, která by měla zaujmout i Princovy zapříslhlé odpůrce (no nevím, nevím). Celé se to svým hracím systémem dost podobá „Mystu“. Hráč se dostane do Princova domu, kde se prochází a řeší různé hádanky. S postupem času se mu otevírají další prostory, jako je nahrávací studio apod. Výrobce hry komentuje jako puzzle adventure. ● ATARI V poslední době se nevěnovala ST patřičnou pozornost, jakou si tento počítač (on je to opravdu počítač!) zaslouží a já se budu snažit (díky bohu nejen já) tuto „informační mezeru“ vyplnit. Spousta pařanů a pařanů prodává svá STčka, protože si myslí, že je vše ztraceno. Né, že by byl opak pravdou, ale tak zlé to roz-

hodně není. Jak asi každý ví, užitekových programů je na ST dostatek, ale s hrami je to horší. Toto vše je též práce STformatu a STuseru, které recenzovaly jen staré hry a pak si každý myslí, že nic nového již není. Myslím si, že i redakce STformatu, STuseru ap. to asi již pochopila, protože současné Screenplaye již vypadají mnohem lépe než na konci prázdnin (STformat X.11.94, STuser X.11.94). Dříve dělalo hry spousta firem, ale dnes? Dnes je to horší, už je jen pár věrných firem (a nových, kterých je více než starých), které se snaží ze všech sil. No nic, pojďme se podívat, co těch pár věrných firem pro nás připravilo a připravuje. Nových her je relativně málo i když je polovina z nich shareware (bude u nich přitomna *), ale spousta lidí ani neví, že například Elite 2, Kingmaker, Cannon Fodder, Goal, Dog Fight a jiné existují na ST. Ale teď už opravdu k „novinkám“. Úplně nového, ale i staršího se na ST objevilo: Zero-5 na Falcona a STe od Caspain soft, Rock'n'roll clams též od Caspain soft, Ishar 3 a Robinsons Requiem od Silmarils, Stardust od Bloodhouse, *Frantic, což je cool střelba od ?, *Starball (pinball), Cyberspace od Empire, dál Campaign 2 mission disk též od Empire, International sensible soccer (Ex34), Final conflict a Merchant colony od Impression, *Cybernetix od Vision, Premier Manager 2 od Gremlin Graphics, Champion manager 2 od Domark, Hero (což je něco jako Flashback) od IDS, Formula 1 world championship a Black sect od Lanhort (Maupity island 2), Obsession (super pinball na ST), Spherical od Fusson desing a teď malý bonbón pro příznivce Streetfightera 2. Jistá firma se chystá konvertovat Mortal Kombat na vaše ST. Většinu těchto her najdete v příštích Excaliburech. A nyní k hot novinkám na Jaguara. Není pravdou jak mi říkali Haquel a Lewis, že Jaguar nebyl na ECTS '94. Byl (až na to, že pod stolem jsme ho nehledali) a Atari s ním přinesla na tento stroj několik novinek (nejen Atari) např. Theme Park, Syndicate, Rise of Robots, Tiny toons, Club drive, Doom (fakt), Recline Racing a další (her na Jaga bude dostatek). Mimochodem vás o věcech na Atari bude informovat (spíše uživ. prg. a hardware) nový občasník Alert, který vydává fy. JRC a u níž si časák můžete koupit, ale né, že přestanete kupovat Excalibur, víte kdo já jsem, já jsem Dracula a zrádce tréšťám dobrovolným odběrem krve!!! Už vás dále nebudu strašit a na závěr chci říci, že se můžete těšit na hry, které budou chodit na vašem ST a to dokonce ve větším rozsahu než dříve! (čerpáno z STuser X.10-11.94, Playtime X.11.94, STformat X.10-11.94 a STreview X.10-11.94)

F-105

Wild Blue Yonder

stories

specs

performance

cockpit

weapons

black box

scrapbook



Firmu Spectrum Holobyte není ani třeba představovat, a proto rovnou k věci. Po úspěšné řadě letec-
kých simula-
torů, missi-
on disků
a data disků
se tato fir-
ma rozhodla,
že stvoří díl-
ko nenáro-
né na hrá-

sahuje pět letadel. Od Messerschmittu Me-262, F-86 Sabre, přes revoluční letouny typu X-1, F-4 Phantom, A-4 Intruder, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F-117 Stealth, MiG-29 Fulcrum, X-31, YF-22 Lightning II a další. Celkem tedy 20 do-
tahu rozbraných leta-
del. Každé přineslo něco nového, každé po-
sunulo hra-

lejší, silnější, dostupnější, doletově-
jší a vůbec nejlepší, mohou se za-
stanci přesvědčit o vlastnos-
tech letounů nejen
číselnými hodnotami, ale
i pomo-

hledat bud
v indexu ne-
bo v glosáři,
kde je pečlivě
vysvětlen.
Grafika je oddíl
sám pro sebe.
Autoři uvádějí
přítomnost
až 1000 foto-
grafií, které si
vlastníte

čovu zkušenost se simulátory
a které bude samo provázet,
upoutávat hráče minulostí, sou-
časností i nezávaznými plány
do budoucna. Proto Spectrum
Holobyte vstoupila jako produ-
cent firmy Digital Ranch a na
základě jejich zkušeností se si-
mulátory a zkušeností s multi-
medií a filmem firmy Digital

nice le-
tových možností
dale. Mimo to jsou zde i další leta-
dla a to v historickém úvodu, který
je každého letadla. Hráč se dozví
nejen podrobnosti o jednotlivých
modelech, ale o i postupech výro-
bů, politickém pozadí válek a kon-
fliktů ve spojení s výrobou letadel,
o nových projektech, i slavných

ci srov-
návacích
grafů, kde
jsou zaneseny
hodnoty všech letounů
v rámci každé doby. Vyslechnout si
napínavý příběh pilota testera, kte-
rý jako první překročil rychlost
zvuku, Chuck Yeager a jeho Bell X-
1 nebude jistě nezajímavé. U mo-
dernějších typů jsou dokonce zá-
namy z briefingů, testových letů
nebo jen rozhovorů typu pilot-zem
a to v angličtině i ruštině. Jako všu-
de, i letadla nepro-
zí jen štěstí a vítězné
boje a nálety, každý
typ má své obrázky
i animace o zazna-
menaných pádech,
srážkách, tedy zá-
namy z černých skří-

li Post-
Script - kom-
patibilní
tiskár-

nu,
můžete
ihned vytisknout.

Některé fotografie
lze zvětšit až na celou obrazovku
a následně vytisknout. Na CD je to-
lik místa, že si autoři mohli dovolit
uložit
od

Messerschmitt Me 262A-1a Schwalbe jet fighter-bomber

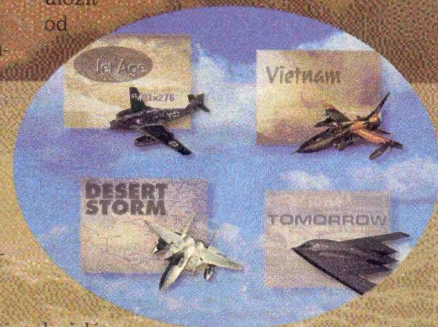
Me 262

Ranch, vzniká
multimediální en-
cyklopedie éry
proudových leta-
del, Wild Blue Yon-
der.
Program je
dodáván na
CD a fungu-
je pod Win-
dows, a pro-
to je jsou
možnosti dos-
ti

osobnostech z rad pilotů,
konstruktérů politických
osobností té které doby.
U každého letadla nej-
prve shlédnete krátkou
animaci, která je jakési
intro a u které si obja-
sните použití letounu. Je
provázena mluveným
slovem a obsahuje
převáž-
ně

něk.
Každý pododdíl je bohatě dopl-
něn obrázky a zvukem. V závislosti
na zvoleném období, hraje jiná
hudba a i proslovy slavných oso-
bností jsou jiné. Všechny audio prv-
ky lze potlačit či zesílit přímo ve
volbě Options. Např. V období
Desert Storm vás George Bush
presvědčí o nutnosti potlačit
iráckou agresi nebo jen tak
kolem vás prosvíští
„tryskáč“.

každý
obrázek Hires a Lores, přičemž Hi-
res je jen jen ve více barvách (for-
mát JPEG). Pokud vám vaše Win-
dows umožňují zobrazit více barev,
než jen 256, uvidíte animace a foto-
grafie téměř
ve filmové
kvalitě. Tento
produkt nelze
doporučit úpl-
ně



stories

specs

performance

cockpit

weapons

black box

scrapbook

ohra-
ničeny vý-
konem toho-
to systému.
Tím nemí-
ním uživate-
le nebo celý
systém urá-
žet, ale Win-
dows ve spoje-

in-
formace typu
rok výroby a čin, nebo
vlastnost kterým se vepsalo
do dějin. Posléze si mů-
žete listovat strán-
kami plnými tech-
nických detailů,
zbraní, nebo jen
originálními me-
menty. U každého letadla jistě žád-
ný hráč nezapomene „vlézt“ do
kokpitu a pořádně si prohlédnout
všechny „budíky“. Aby se zamezilo
hádkám, který letoun je lepší, rych-

ons i Eltona
Johna.
Neznáte-li jakýko-
liv termín obsažený
v textu, můžete si ho vy-

každému, pro-
tože někoho simulátory vůbec
nezajímají, nebo jim prostě nejdou.

Testováno na: 486 DX2/66, 4 MB, GUS.
Požadavky: 386/33, 4 MB, Windows 3.1,
myš, HDD 2 MB, SVGA. Dop.: 486 DX2/66,
8 MB, SVGA, SB komp., SVGA True Color.
Existuje na: PC. Výrobce, rok:
Spectrum Holobyte/Digital Ranch, 1994.
Zapůjčil: Prington. Testoval: TJoker

vidí JKL? Respektive hrát si encyklo-
pedií může každý, ale bavit bude
jen některé.

TJOKER



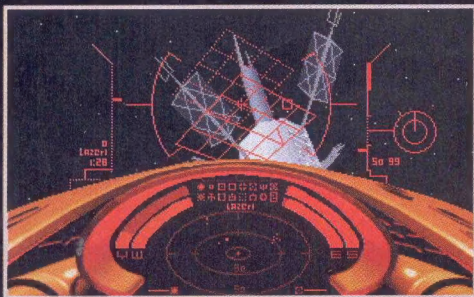
PC CD-ROM

Inferno



Po dlouhém očekávání je tady. A je to bomba. Z větší části přesně to, na co jsme tak dlouho čekali. Ke všemu poprvé s kvalitním českým manuálem. Odysea pokračuje.

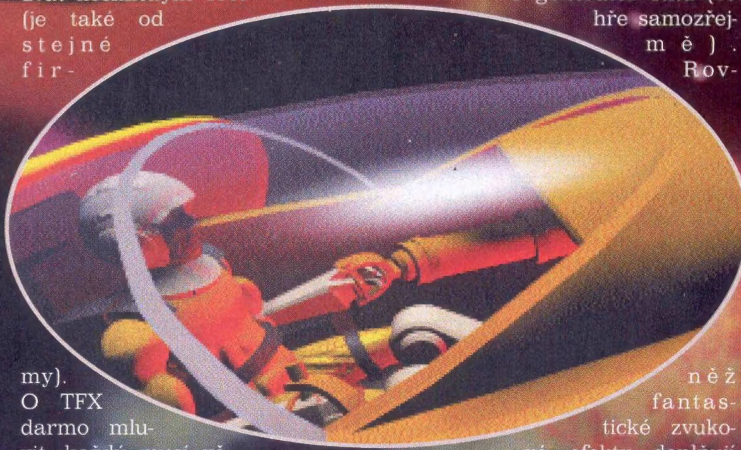
Teplota se blíží absolutní nule. Ve vesmíru je prázdná. Vše je nesmírně vzdálené. Hvězdy chladně pohasínají a znovu se rozsvěcují v plné kráse, když je miji pozemská civilní loď na své pravidelné cestě. Nakonečný klid náhle přeruší paprsky energie směřující k lodi. Bezbranná kosmická loď se stala terčem náhlého útoku neznámých korábů. Útok je veden rychle a nelitostně. Objevují se erupce energie a plynů tryskající z poničeného lidského stroje... Mezitím se daleko od



tud raduje vládce REXXONů nad uskutečněním svého plánu a připravuje se na další fázi, ve které by měla jeho rasa povstat a pomstít se lidem. Je zde jediná věc, jež mu kazí radost. Ale i ta zapadá do jeho dlouho připravovaného plánu. Lidé jsou slabí, ale mají svůj idol, mají svého hrdinu. Nepochybně ho vyšlou na průzkum k napadené civilní lodi a pak - pak bude lapať. I vyše svého syna připravit past... Mezitím opět daleko odtud se hrdina hlásí na velitelství. Dovídá se o nebezpečné události a okamžitě startuje. Nalézt loď bylo dilem okamžiku. Za několik minut poté zachytil i slabé signály života. Zahájil přistávací manévry a bez potíží pronikl na palubu, kde jsou jen trosky a mrtví. Posléze došel i k místu původu signálů. V té chvíli past sklapla. Proti REXXONům je každý člověk slámou ve větru se klátící. Po krátkém boji byl jat a předveden před vládce. Násilím mu byly do organismu vpraveny mutageny chemikálie, jež ho mají změnit v nejsilnější zbraň proti lidstvu. Vlivem toxických látek se

hrdina pozvolna mění v odporného REXXONA. V posledních záchvěvech vědomí nabyví REXXONskou silou prorazí bariéru od okolního světa a vybaven hrůznou silou prchá ke své lodi. Účinek chemikálie se postupně ztrá-

cí, ale on již vstupuje do své lodi a odlétá, aby spojil lidstvo k odporu proti rasistickým vetelocům. Tak, to by byl příběh na úvod. Celá hra by se vlastně dala nazvat kosmickým TFX (je také od stejné firmy).



my). O TFX dármo mluvit, každý musí vědět, co je to za super simulátor. Po kontinuální stránce Inferno navazuje na výborný Epic, který byl dlouho nekorunovaným králem hvězdných simulátorů. S velkou radostí konstatuji, že bombastická hesla na krabici nelhala - je to opravdu jedna z nejlepších vesmírných stříleček. Grafika je rychlá a obratná, neskutečné hromady detailů se vrší na obrazovce. V úzkých prostorách kosmických lodí, jakož i v nitru pozemských staveb, pocítíte záchvěvy klaustrofobické touhy

dostat se zpět ven a nadýchat se čerstvého vzduchu (obrazně řečeno; ve stíhačce máte samozřejmě kyslíkový přístroj). Jestliže to ještě někomu nedošlo - hra je ultraskvělým simulátorem stíhačky



Inferno. Pokus o napodobení letových vlastností vyšel skvěle - ovládání je realistické (pravda, pohonné a zbraňové systémy popírají všechny fyzikální zákony), během odvážných manévru mezi planetárními stavbami jsem uhybal celým tělem až mi podjela kolečková židle a já se rozplácl o generátor štítů (ve hře samozřejmě).

Rov-

něž fantastické zvukové efekty doplňují

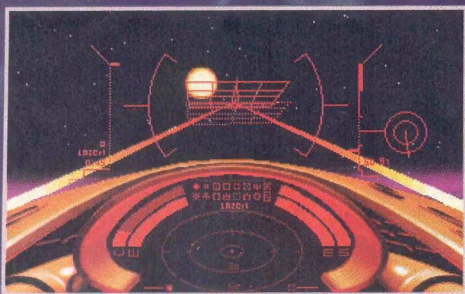
miru reálnosti na nejvyšší míru a činí hru velmi sugestivní. Do pozadí hraje ponuře perfektní hudba z CD disku, na kterém je (opravdu) celých sedmáct skladeb. Došel jsem tak daleko, že jsem tento disk vsunul do normálního přehrávače a pouští si ho před spaním na uklidnění. Bohužel, zvládnout stíhač v akci je nejednoduché a než jsem se naučil přesně mluvit laserem, uplynulo ve mně mnoho vody. Další



kámen úrazu je složitý navigační systém. Naštěstí je vše vyřešeno automatickým pilotem pro boj a pro navigaci. Naneštěstí, jejich používání snižuje známku za styl, což je známka, kterou dostáváte za úroveň a eleganci vaší mise. K dispozici jsou zde tři typy hry. Režijní sestřih - sledujete proud událostí, tak jak je sami určujete svými misemi. Ve druhé možnosti - Vývoji - sami určujete, jaké mise poletíte; pozor, na vašem rozhodnutí závisí celá bitva. Konečně posledním typem je Akce. Zde jde o krátké taktické souboje o planetu dle vašeho výběru. Tolik k ději.

Jediné, co mi tak trochu schází, je komunikace se základnou nebo jinými stroji. Na rozdíl od Tie Fighterů a X-wingů zde do akce létáte sám. Celá hra je proložena skvělými animacemi a mluvenou řečí. Misí k zvládnutí je úctyhodně úchylné číslo, kolem sedmi set. Nevylučuje se možnost pobytu v psychiatrické léčebně pro duševně zaostalé, ještě než dohrajete polovinu misí. Tak si radši kupte čokoládu, sladké je dobré na nervy. Anebo si spíše kupte Inferno, kde zaručeně nervy ztratíte a podle přísloví „co tě nepálí nehas“ ušetříte hromadu peněz za cukrovinky.

MUDDOK ■

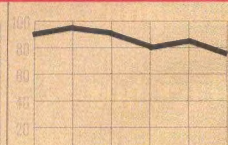


INFERNO

93%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + velice realistické a sugestivní
- + manuál v češtině
- + skvělá grafika a mnoho animací
- + perfektní hudba a zvukové efekty



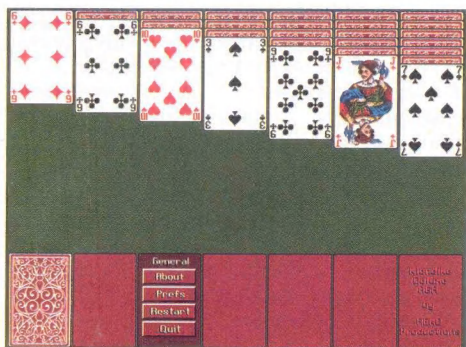
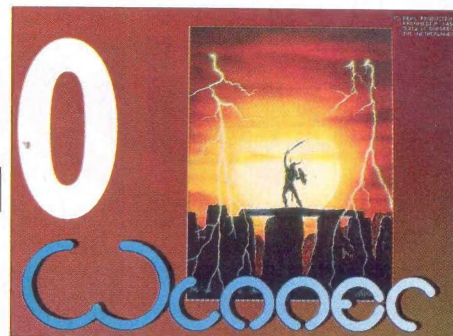
SIMULÁTOR

Inferno	93
Tie Fighter	89
X-Wing	70
Wing Commander Armada	65
Epic	45

Testováno na: 386 DX40, 4 MB RAM, SB 16, CD-ROM dblsp. Požadavky: 386 DX33, 4 MB RAM, 8 MB HD, CD-ROM single. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Ocean, 1994. Zapůjčil: JRC. Testoval: Muddok.

AMIGA

Klondike 3.0



Hra Klondike je Amiga verzi známé karetní hry, zvané „Twin Peaks“ nebo „Cruel Solitaire“. To, co z ní učinilo předmět recenze, je hudební a hlavně grafické zpracování této jinak běžné hry, určené spíše pro odreagování, než pro potěchu oka a sluchu. Start hry i hru vlastní doprovází velice příjemná hudba, která perfektně podbarvuje její atmosféru. Hra využívá grafického režimu HAM-8 (pseudo 18bitová grafika) v rozlišení 640 x 512 bodů, což z ní činí perfektní podívanou. Další kapitolou jsou karty. Ty jsou zde řešeny jako obrázky 124 x 160 bodů (hra obsahuje 52 karet, takže definiční soubor karet má kolem 600 KB), takže co karta, to jiný obrázek! Navíc je možno sestavovat vlastní karetní sady, což této hře dává další rozměr, něco podobného jako WADY u DOOMa. Po objevení hry na scéně bylo možno sehnat pouze pár karetních sad. Cindy1: Cindy Crawford (netřeba představovat); Faces: obličejové modelky; Ironcard: obrázky z alb Iron Maiden; Sandman: nějaké to pošmourné; Hajimeboris, Pussycats, Woman: název jistě napoví. V současné době je už k mání kolem padesáti karetních sad, současná verze hry také umožňuje výběr z třiceti sad najednou, což by mělo každému nadšenci této hry stačit. Nová verze má navíc menu, ovládané myší, a rych-



OVLÁDÁNÍ HRY

Hráč se snaží poskládat na čtyři místa vpravo dole karty jedné barvy, a to vzestupně: A,1,2...10,J,Q,K. Přitom bere karty z hromádky vlevo dole nebo z několika vrchních hromádek, kde vidí jen první kartu (pokud tuto odstraní, objeví se další, až do vyčerpání zásob). Karty ve vrchních hromádkách je možno řadit sestupně tak, že je třeba dodržovat to, aby se střídaly karty černé a červené barvy (např. srdcovou 3 je možno dát pod křížovou nebo listovou 4). Touto operací je možno odkrývat vrchní hromádky a získávat tak další karty do hry a poté z těchto na přeskáčku seřazených karet doplňovat hlavní čtyři hromady. Hra končí, pokud naskládáte na spodní hromady vzestupně všechny karty ve všech barvách.



KLONDIKE 3.0

88*

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
10 20 30 40 50 60 70 80 90 100	

- + grafika karet
- + hudba
- + množství sad
- + je to shareware
- ?

LOGICKÁ HŘÍČKA

Klondike 3	88
Klondike 2	80
Logical	70
Hoyle Classic Card Games	65
Solitaire	40

Testováno na: Amiga 1230/40, 6 MB RAM, HD214.
Požadavky: AGA Amiga (A-1200, A-4000). Existuje na:
AGA Amiga (A-1200, A-4000). Výrobce: REKO Productions,
Nizozemsko (Shareware). Testoval: WotAN

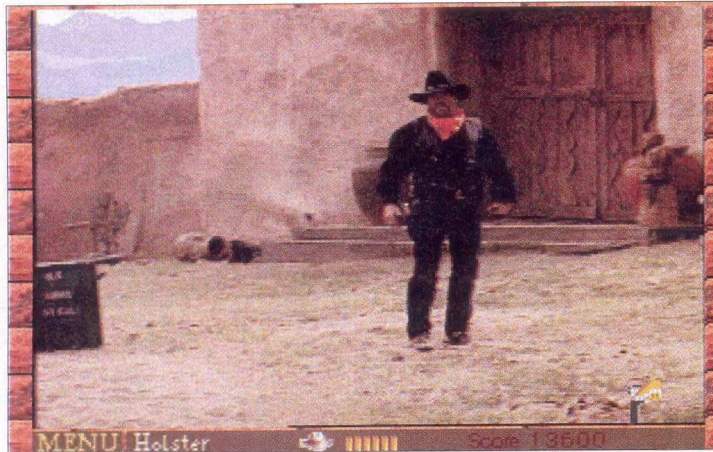
lejší grafiku. Hra je typu shareware, lze ji sehnat na Aminetu (Internetové servery, které obsahují Amiga-software, např. ftp.funet.fi nebo ftp.luth.se) v adresáři games/think, zde se také nachází další karetní sady. Většina sad koluje samozřejmě jen na BBS. Tuto hru vřele doporučuji každému AGA - amigistovi, karetnímu nadšenci zvláště.

WOTAN

PC CD-ROM

Mad Dog II - the Lost Gold

Cesta ke ztracenému zlatu je lemována stovkami banditů...



Pustina, kaktusy, rozeklaná údolí, divocí koně, dostavníky, městečka, saloony a železnice... Roztržitý profesor, půvabná dívka, věkem sešlý, leč moudrostí obdařený indiánský šaman a stovky banditů, indiánů a mexikánců s kolty prokláté nízkou. A samozřejmě také ztracené zlato a Váš hrdina, který ho bude hledat s pomocí svých přátel. To všechno najdete v každé správné šestákové kovbojce. Nic z toho také nechybí v druhém dílu westernové střílečky Mad Dog.

Stejně jako rekvizity je nápaditý i děj Mad Dog II. To si takhle jednou klidně jedete dostavníkem, z nudy sestřelujete kuly po-



děl cesty, když tu náhle uprostřed pouště narazíte na stojící vůz. Před ním leží v prachu muž, jenž prostrlil cca. dvacetí šípy sípe už asi hodinu z posledních sil: „Oh, já nebohý již brzy zemřu, ale rád bych těsně před smrtí udělal dobrý skutek. Vím o obrovském pokladu. Najděte ho a opijte se na mou počest. Tady máte mapu.“ A za zvuku dramatické hudby Vám cpe do ruky podezřelý kus hadru. Život nebožáka se tím naplnil.

Náhle na Vás zpoza stojícího vozu začínou vyskakovat zlí bandité, kteří jako vychovaní gentlemani čekali až si to s umírajícím vyříkáte. Čtyři přesné rány a už odjíždíte do města vstříc dalším dobrodružstvím. Zpráva o mapě se ve městě asi rychle rozkřikla, neboť sotva přijedete, čeká na Vás dalších pět lumpů. A tak to jde stále dál; mění se pouze prostředí a kulisy: saloon, farma, skály, divočina, projíždějící vlak, indiánská vesnice... Celkem to dělá něco kolem sta vražd, jež

ovšem v tomto případě nejsou vraždami, ale ukázkami Vašeho střeleckého umění. Pokud se prostrlíte až k pokladu (což je otázka asi hodiny v případě, že máte Mad Doga v ruce poprvé, a že hrajete na nejvyšší obtížnost) a začnete se radovat, je Vaše nadšení předčasné. Cestou do pokladné vesnice má nejprve několik pochybných existencí snahu přepadnout Váš vlak, posléze zjistíte,



že vesnici mezitím obsadil Mad Dog se svými lidmi. Zde je nutno ocenit fantazii autorů, kteří namísto statického pozadí nechali kameru, aby se plynule otáčela a tak na Vás podílí mexikánci vylézají z různých úkrytů v celé vesnici. Vyřešit tento problém je záležitostí zhruba pětadvaceti velmi přesných výstřelů. No, a nakonec tu máme osobní souboj se samotným Mad Dogem. Na nejvyšší obtížnost je poměrně těžký a pokud budete stejně sverpí jako já, vystačí Vám tak na dvacet minut rychlého klikání. Tím je příběh završen, rychlejší lumpové vyhráli nad těmi méně rychlími, což ti přeživší komentují, jako že dobro zvítězilo nad zlem.

Tolik snad k ději. Pokud máte dojem, že jste skrze předchozí řádky pocítili nějaký náznak ironie, je Váš dojem správný. Případá mi, že děj i kulisy Mad Doga jsou zbytečně tuctové. Naproti tomu si nemyslím, že Mad Dog je špatná hra, při níž by se člověk nebavil. To ne. Ale rozhodně je co vylepšovat.

Co do zpracování je Mad Dog velmi profesionálně udělaná hra. Je to vlastně digitalizovaný film se skvělou hudbou, pěknými kostýmy, rekvizitami (po výtvarné stránce) a kulisami, slušnými hereckými výkony a kamerou (v měřítku počítačových her). Celkový dojem bohužel kazí schopnost PC zobrazovat full-motion video a zároveň pouštět z cédéčka zvukový doprovod. Přízně si, že PC má tuto schopnost jen ve velmi omezené míře. Nízké rozlišení, trhání, přerývání zvuků a nedostatečný počet snímků za vteřinu jsou příčinou toho,

že digitalizovaným filmům (a hram podobného druhu) pšenka na osobních počítačích ještě dlouho nepokvete. Iniciativu v tomto směru převzou nejspíš domácí automaty.

Přes všechny výše jmenované záporny se při Mad Dogovi lze dobře bavit, i když je to vlastně pořád totéž. Na scénu, kterou pozorujete „vlastními očima“, vylézají zpoza možných i nemožných úkrytů nepřátelé. Váš jediný úkol je vystřelit první a přesně, což není zas takový problém, neboť padouši se na scéně objevují postupně. Pokud náhodou nemáte to štěstí (nebo se trefíte do bezbranného civilisty), objeví se funebrák s nějakou vtipnou poznámkou, počet životů klesne ze tří na dva a Vy můžete pokračovat. Občas je děj okoreněn nějakou změnou, například hned po vystřelení městečka se větví podle výběru parťáka, aby se před nalezením pokladu zase vrátil do jedné ovy. Kromě toho Vás občas nějaký pobuda vyzve na souboj, anebo musíte namísto do bandity střílet do bedny prachu poblíž.

Poslední výtku se týká obtížnosti a s ní související „trvanlivosti“ hry. Tři volitelné obtížnosti jsou trochu přepych, když je i na „hard“ hra poměrně snadná. Rozdíl je vlastně jen v přesnosti s jakou musíte do nepřítelů střílet, abyste ho zlikvidovali. Po hodině hraní však máte ruku s myší tak přesnou, že málokdy minete. Ocenil bych něco jako „extra-hard“ level, kde by se Vám klepala ruka (kurzor s pistolí by nepředpověditelně poskakoval) nebo něco v tom smyslu. Tedy celkově: Jak jsem se snažil naznačit, Mad Dog je vskutku docela dobrá střílečka na tři hodiny. Proto Vám doporučuji, abyste si ji šli někam vypůjčit.

HAQUEL P. TICKWA



MAD DOG II

71%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+ hratelnost

+ filmová kvalita

- krátká trvanlivost

- kvalita zobrazení

A K Č N Í

Mad Dog II 71

Testováno na: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA 1MB, 2 x CD-ROM, SB16 ASP. Požadavky: 386 SX/16, CD-ROM, mys. Doporučení: 386 DX, 2 x CD-ROM, SB. Existuje na: PC CD-ROM, CD. Výrobce, rok: American Laser Games, 1994. Zapůjčil: Popron. Testoval: Haquel P. Tickwa

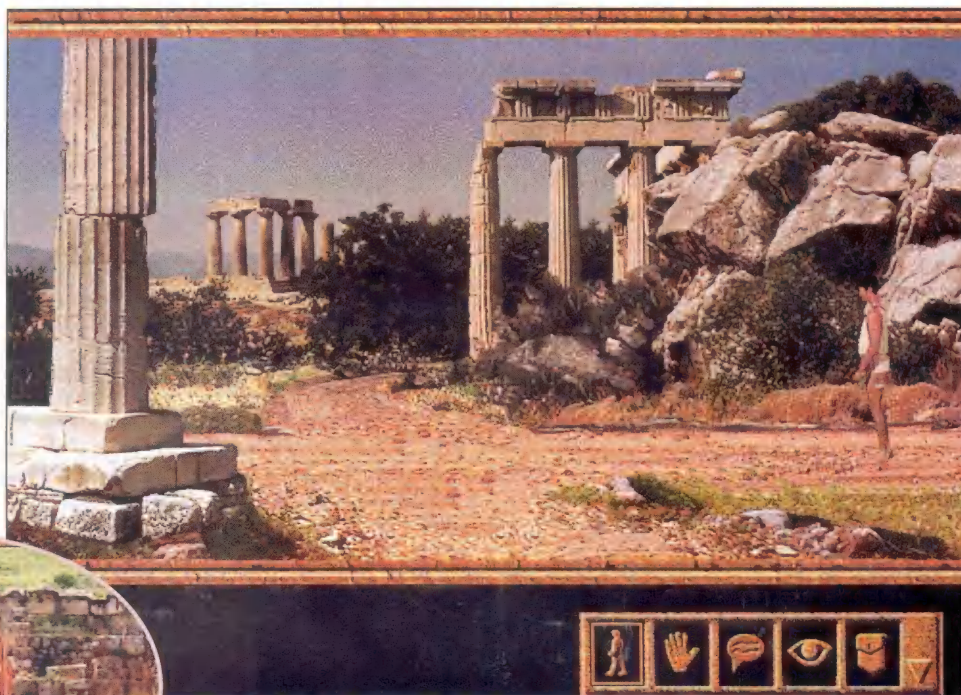


PC CD-ROM

Wrath of the Gods

Kdo by nechtěl být tak moudrý jako Pallas Athena, silný jako Herkules, statečný jako Theseus či Perseus, být sličný jako Artemis, mít Achillovu patu a tak dále? Pravda, málokomu se to podaří, ale nezaufejte. Právě pro vás je připravena hra „Hněv Bohů“.

Již od svého útlého mládí se nesmírně rád pítvám v řecké mytologii. Má první kniha, kterou jsem četl (kromě Kašpárka), se jmenovala „Řecké báje a pověsti“. A tak při prvním pohledu na cedéčko „Wrath of the Gods“ se okončtiny roztráslý a oblast žaludeční postihlo nepřírozené mravenčení. Celá hra je totiž založena na řecké mytologii. Je to patrně první adventure v dějinách, kde můžete procházet s Theseem podzemím Labyrintu, stát se Herkulem, Jasonem (nikoli Jasonem) a dalšími. Když už budete opravdu v koncích, můžete vyzvat o radu Delfské orákulum, které vám nepochybně poradí. Také se můžete obrátit na Info. Tam se dovíte pozadí, na kterém se příběh odehrává. Například, jestliže se chcete utkat s Hydrou, zjistíte, že to byl Herkules, kdo s ní bojoval a porazil ji. Přirozeně, na vašich toulkách antickým Řeckem je velmi vhodné mít alespoň trochu přehled o mytologii Řeků. Neztratíte tak dlouhé hodiny hledáním pravdy. Jedním z řady dalších originálních nápadů je, že po smrti nekončíte, ale setkáváte se s trojhlavým Kerberem, budete se toulat šedivými pustinami Hádu. Nebo mů-



žete srkat nektar a pojitat božskou ambrosii na vrcholku Olympu. Další pěkně udělanou záležitostí je pohyb po mapě.

Mapu tvoří souvislá plachta pokreslená symboly, nýbrž obdélníčky jednotlivých lokací, mezi nimiž se můžete pohybovat. Pokud jste zrovna v balíku a potřebujete se dostat rychle někam daleko, pak lze na některých místech využít kočárovou dopravní službu. Pravda, úplně zadarmo to není, ale je to rychlé. V každém případě je nesmírně příjemné vcítit se do kůže hrdiny a jít s ním krok za krokem, dobrem i zlem. Jak jsem nyní naznačil, „Wrath of the Gods“ je hra, která vás vtáhne, dáte-li jí k tomu šanci. Nezáleží na

tom, že grafika není až tak hvězdná a že o hudbě bych se také raději v širší míře nevyjadřoval. Nicméně skvělé jsou zvukové efekty, které perfektně dokreslují danou scénu. Když jsem naslouchal štěbetání ptáků a cvrkání cvrčků, zatoužil jsem po létě, po Slunci, po noci, která začíná okolo páté odpoledne, po zelené trávě a... [asi jsem se trochu zasníl]. No, jak jsem již předeslal, grafika, ač SVGA 640 x 480 při 256 barvách, není nejhorší - byť hra chodí jen pod Windows. To také naznačuje, že bude trochu trhaná a pomalá. Na závěr bych rád jen řekl, že tato hra stojí za to. Že, pokud se zrovna neunudíte k smrti, než hrdina dojde na druhý konec obrazovky, se budete skvěle bavit. Že dohrát hru na plných 500 bodů bude problém. A tak nějak dál.

MUDDOK ■



WRATH OF THE GODS

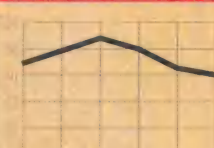
77

GRAFIKA:
[Bar chart showing performance]

HUDBA:
[Bar chart showing performance]

ZVUKOVÉ EFEKTY:
[Bar chart showing performance]

HRATELNOST:
[Bar chart showing performance]



+ skvělá atmosféra
+ dobré zvukové efekty
+ srozumitelná mluvená angličtina
- špatná, pomalá a trhaná grafika

A D V E N T U R E

Myst	82
Wrath of the Gods	77
Labyrinth of time	75
Larry leisure suit VI	70
The Lord of the Rings	45

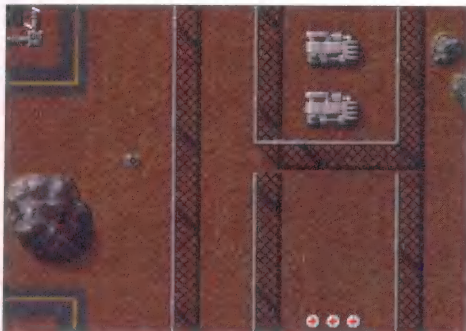
Testováno na: 386 DX40, 4 MB RAM, SB 16, CD-ROM db1spd, Windows 3.1. Požadavky: 386 SX25, 4 MB RAM, CD-ROM snglspd, Windows 3.1, mys. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Luminaria, 1994. Zapůjčil: Popron. Testoval: Muddok.

AMIGA, CD32

Alien Breed: Tower Assault

Ripleyová třetí setkání s vetřelci nepřežila a co vy? Překonáte ji?

Hornická kolonie na planetě Azarin 2E. Zdejší oblast je velmi bohatá na rudu zvanou Tellurinium, proto není divu, že i zde, stejně jako na stovkách jiných planet, byla vybudována tato kolonie. Těžba probíhá v pořádku, kolonie je bezpeč-



ně chráněna proti všem vnějším vlivům. Je vybavena tou nejmodernější technikou, zdá se, že nic nemůže narušit její poklidný život. Ale přeci je tam něco, s čím nikdo nepočítal. Síla stará tisíce let, život starší než lidstvo samo. Vetřelci, kteří již vyrostli a dostali hlad. Za pár dní komunikace s kolonií téměř ustala, do vesmíru se dostalo jen zoufalé volání SOS. Válečná loď Herona signál zachytila a vyslala na 10 průzkumných lodí s úkolem zjistit, co se na planetě Azarin 2E odehrálo. Bohužel automatický obranný systém stále fungoval, takže devět z deseti lodí svou cestu předčasně skončilo v plamenech. Jen jedna loď, i když poškozená, přistála. Je na vás, zjistit co se zde odehrálo...

Pokud tušíte souvislosti s filmovou vetřeleckou trilogií, máte jeden bod. Pokud vás napadá podobnost s dvěma díly hry Alien Breed, máte body dva. No a tři body jsou za podobnost s hrou Alien Breed: Tower Assault, jelikož úvodní odstavec je příběhem závěrečného dílu skvělé vetřelecké trilogie od Teamu 17. Úvodem se vám musím přiznat, že arcaidy hraji jen výjimečně a to většinou jen s použitím čítl, a že ta hra musí být už opravdu super, aby se vešla na můj denní gamesníček. Ale ani předchozí Alien Breedovské díly, nebijte mě za to, se v mém žebříčku



nejoblíbenějších her moc vysoko nevyšplhaly. Teď ale vím, že to asi byla chyba, protože Tower Assault se na mém gamesníčku objevuje dost často a na mém žebříčku se vyšpl-

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

84%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

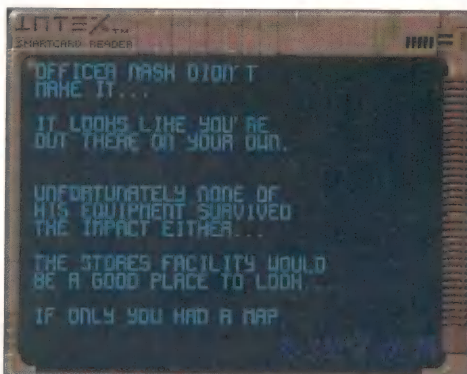
- + skvělá grafika
- + stejně tak i hudba a zvuky
- + výborná atmosféra
- + spousta cest k dohrání
- vyšší obtížnost
- nelogičnosti

A	R	C	A	D	E
Tower Assault					84
Alien Breed 2					77
Alien Breed					73
Kid Chaos					67
Commando					55

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM dop. Amiga 1200, HD. Existuje na: Amiga.
Výrobce, rok Team 17, 1994. Zapůjčil: Team 17. Testoval: Lewis

hal nepříjemně vysoko. To by stačilo, napadneme tu prokletou věž.

Tower Assault toho převzal od minulých dílů docela dost, takže na první pohled to vypadá stejně, ale ve skutečnosti by se nějaké rozdíly našly. Prvním z nich je absence intra a výběru postavíček. To je trochu zklamání, stejně jako nemožnost instalace na HD, ta je dopřána jen vlastníkům Amigy 1200. Ale disky jsou jen tři, moc je neměníte a na navíc můžete použít externí mechaniku, takže raději přejdeme k příjemnějším věcem. Tou je například hudba. Jako u minulých dílů i zde vytváří hrozivou, tajemnou, skvělou atmosféru hry. Potěšitelnou věcí je i možnost dvou hráčů, to sice není novinka, ale čtete dál. U nich si lze určit několik věcí, zda si mezi



sebou budou kredity dělit rovným dílem či jestli můžete svého kamaráda ve zbraní zranit. To vše ale zaostává za jinou věcí, tou je tzv. retreat mode. Možnost couvání při střelbě překonává snad i vynález ruchadla a dostává až na úroveň restaurací McDonald's. Prostě ustupovat a střelit, zvláště když hraje dva, to nápad hodný Nobelovy ceny. To vše jsou jen okrajové věci, důležitější je samozřejmě hra samotná a tak se na ni vrhnou.

Pohled na hru z ptáčích perspektivy zůstal, ale nic jiného se ani nečekalo. Grafika je opět na velmi vysoké úrovni a stejně jako hudba vytváří hrozivou atmosféru. Zvláště pak všudepřítomná krev, kusy těl, vetřelec hodující na lidském těle a i samotní vetřelci či jiné příšery to dělá typickou vetřeleckou atmosféru. No a když už jsem u těch technic-

kých věcí, zmíním se i o zvucích. Výbuchy, výstřely, skřeky či nabíjení zbraní to vše je skvělé. Teď jsem trochu překvapivě uvedl technické parametry ještě před popisem hry, čímž jsem zmátl sám sebe a málem jsem zapomněl co dál... Jo už vím. Na začátku hry se objevujete u vašeho zničeného letadla, takže nebudete jen zavření v podzemních chodbách. Na zemi se váli spousta užitečných věcí od kreditů, klíčů po medikity a zbraně. Na to jste asi již zvyklí, ale na miny, které se venku také válejí, asi ne. Stejně tak vás asi překvapí i malí vetřelci, kteří venku skotačí, sice občas splývají se silnicí, ale to je detail. Když jsem se zmínil o kreditech je jasné, že i v tomto díle nebudou chybět počítače. V nich si můžete koupit zbraně, náboje, brnění, klíče, ale i informace o patře, ve kterém se nacházíte atd. Atmosféra je skvělá



RADY PRO ZAČÍNÁJÍCÍ „BRÝDÁKY“

- pozor na automatická děla
- sbírejte vše co najdete
- ! je další život
- neotvírejte každé dveře, klíčů máte omezený počet, mohli byste zakysnout
- využívejte retreat mode, jen tak máte šanci přežít
- co nejdříve si sežňte lepší zbraň
- pokud obrazovka zoranžoví a začne houkat siréna, rychle k východu, brzy to bouchne
- pokud se bojíte, zavolejte si kámoše, bude se bát alespoň ve dvou

doplňována hlasem, který nám tak trochu komentuje naši situaci. Upozorňuje na kritický stav života, nebezpečí výbuchu, nalezení zprávy apod. Možná vás to stále nepřesvědčilo o kvalitách této hry. A co takhle přes 50 levelů (oproti 17 z minulého dílu), k jejichž

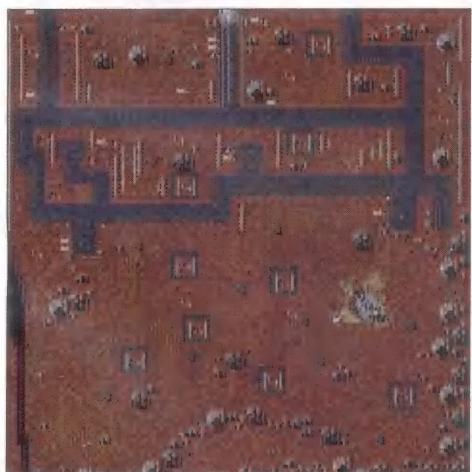


projití nestačí jen plný zásobník, ale i občasné řešení problémů. Nejedná se sice (jak autoři tvrdí) o akčně-strategickou hru, ale jen střelení to rozhodně nebude. Když pomenu klasické sbírání klíčů, musíte shánět speciální karty pro spouštění výtahů, zapínat či vypínat různé generátory apod. Ještě jsem vás nepřesvědčil? A co toto: z každého levelu vede více cest ven, takže nemáte danou jednu dějovou linii a k závěrečné přisře (což je máma vetřelec) se můžete dostat více než 250 různými cestami! Nudí vás jednotvárnost vetřelců? Potkáte i různé roboty, neviditelné vřorky a další potvůrky. Je tam všude moc světla? V některých levelů je ho zas až



moc málo a musíte si proto přisvitit baterkou (proč jdete do toho elektra?), zkuste pak hledat vetřelce jen podle jejich modrých očí! Doufám, že jsem vás již přesvědčil o kvalitách Tower Assaultu, protože teď přecházím k nedostatkům. Jedná se hlavně o chyby odporující logice. Proč automatická děla střelí a zraňují jen mě a ne vetřelce? Proč miny vybuchují i při přímém odstupu od nich a ne při přímém zásahu meteoritem? Proč se vetřelci rodí i v místech kde nic není? Našel bych i jiné chyby podobného typu, ale raději nechám převážít klady.

Tower Assault je rozhodně nejlepší díl vetřelecké série. Grafika, hudba, atmosféra a vůbec všechno dělají z této hry jednu z nej-



lepších arkád, které jsem kdy hrál. Pokud vám vadí absence animací, podívejte se na CéDéčkovou verzi, ta nabízí spoustu animací v 3D provedení a ještě navíc levely z minulého dílu. Nejedná se o nějak jednoduchou střelku a ani náhodou mírumilovnou střelku. Jedná se ale o skvělou střelku, která jen dokazuje, že Team 17 je mistrem takovýchto her. Když se švec drží svého kopyta, tak dělá dobré boty, stejně tak Team 17. Obujte se i vy do jejich skvělé hry. Stojí to za to.

LEWIS ■

■ PC CD-ROM

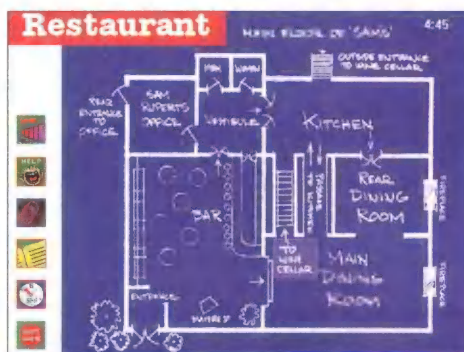
Who killed Sam Rupert ?

Sam Rupert byl nalezen mrtev ve své restauraci. Byl zavražděn. Máte přesně šest hodin čistého času na vyřešení tohoto podivného případu. K ruce je vám detektiv Lucie Fairwell a úzký kolektiv podezřelých. Čas kvapí, dokážete najít vraha včas?

Ještě podle podnadpisu by se mohlo zdát, že půjde o vynikající detektivku s propracovanou zápletkou a výjimečnou grafikou. Opak je pravdou. Hned ze začátku zarazí fakt, že na rozřešení celého případu máte jen šest (číslicemi 6) hodin. Pravděpodobně vrah pracuje v šestihodinových intervalech. K dispozici je vám celá škála vymožeností moderní kriminalistiky. Nezbyvá tedy nic jiného, než se krok po kroku dopracovat k řešení. Na tomto místě bych se rád zmínil o podivně omezených možnostech vašeho konání. Nebudete totiž chodit po městě jako nezaměstnaný včelař, popř. sledovat vraha atd., vaše celé pátrání bude spočívat v tom, že si vyposlechnete, jak dopadla soudní pitva, vyslechnete podezřelé, prověříte jejich alibi a vztahy, prohlédnete si plánek restaurace a místo, kde bylo nalezeno tělo oběti (zde strávíte několik hodin skutečného času tím, že si budete přibližovat jednotlivé předměty a zkoumat je jeden po druhém - hra je totiž pod Windows a je nesmírně pomalá) a hlavně vše, co se dovíte, si musíte pečlivě zapamatovat. Posléze, až se vám bude zdát, že víte, kdo



nebohého Sama zapíchl, musíte svolat tiskovou konferenci, kde budete podrobeni křížovému výslechu stran vašeho pátrání. Kupodivu, tisk je patrně mnohem lépe informován o vrahovi než vy. Otázky, které vám položí, jsou typu: Kolik peněz měl Sam Rupert při sobě; byly dveře do vinného sklepa nalezeny otevřeny; kolik Sam zaplatil za prsten s briliantem, apod. Vtip je v tom, že vy na vše musíte odpovědět správně, abyste byl připuštěn k druhé fázi vyšetřování. V druhé část hry lze podrobně vyslechnout tři z osmi podezřelých a potom předložit soudu opodstatněnou žádost o uvalení vazby na XY. Toť v kostce vše. Technické provedení hry je vyloučené ubohé. Tato „multimediální interaktivní“ hra totiž běhá jen pod Windows s SVGA. Proti grafice se nedá víceméně nic namítat - rozkošná digitalizovaná fotografie, několik animací v rámečku. Nesmírně zdoulhavé je též přibližování předmětů k jejich podrobnému prozkoumání. Zvuk je po-



měrně na úrovni, hudba je dobrá. Většina informací je podána mluvenou formou (docela to vadí ve hře, kde záleží na každé prkotině), takže by to chtělo trochu umět anglicky. Bohužel se úplně vytratila atmosféra přítomnosti nebezpečného zločince a nutnost případ vyřešit. A na závěr, co mne nejvíce a nejméně potěšilo. Nejméně mne potěšilo, že na obálce u CD je napsáno něco ve smyslu: první hra ze série multimediálních tajuplných her podle spisovatelky Shannon Gilligan. Nejvíce mne potěšilo, že jsem žádnou její knihu nečetl.

MUDDOK ■

WHO KILLED SAM RUPERT

53%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	
+ mluvenému textu je rozumět	A D V E N T U R E
- jen pod Windows	Police Quest IV 85
- špatná grafika a animace	Gabriel Knight 83
- poněkud nudný průběh	Quest for Glory 75
- hra je pomalá k uzoufání	30 případů majora Zemana 54
	Who Killed Sam Rupert 53

Testováno na: PC 386 DX/40, 4 MB RAM, CD-ROM dblspd, SB 16, Windows 3.1. Požadavky: 386 SX/25, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM singlspd, Windows 3.1. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Creative Multimedia, 1994. Testoval: Muddok

PC, PC CD-ROM

DreamWeb

Sním? Či bdím?

Žil byl jednou jeden normální člověk, který se jmenoval Ryan. Žila byla také skupinka mnichů, která vládla místu zvanému DreamWeb. A tato skupinka začala mít problémy se sedmi padouchy, kteří chtěli DreamWeb zničit a tím se zmocnit vlády nad lidskými sny. Mniši tedy vybrali jednoho muže, který musí nepřítele DreamWebu povraždit. Tím mužem není nikdo jiný než Ryan...

Ryan „vysátý“ z postele od své milé se toto dozvídá v daleké budoucnosti od jednoho z mnichů a přijímá tuto skutečnost s naprostým klidem.

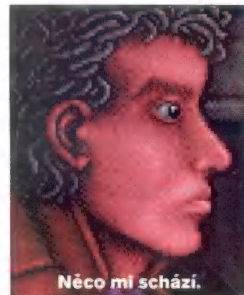
„Tak budu zase zachraňovat civilizaci, no co mám dělat“, povzdechl jsem si. Hru jsem nainstaloval a spustil. Po demu, které by se dalo nazvat všelijak, jenom ne úchvatné, se na obrazovce objevil malý pokojíček viděný ze shora a velký Ryan viděný z profilu. V malém pokojíčku se nacházela malá postýlka, ve které spala malá Ryanova přítelkyně jménem Eden, dva malé noční stolečky, malá knížka, malé časopisy a spousta jiných malých věcí. Nacházela se tam také malá skvrna, se kterou jsem se později důkladně seznámil, jelikož znázorňovala Rya-



ných zajímavostech této podivně vypadající adventury. Možná by se její zápletky hodila spíše k nějaké arkádě, v níž se budete probíjet davem osobních ochránců muže, kterého byste rádi zastřelili. Tato hra bohužel není arkáda, ale je to adventura do morku kosti (jestli nějaké má). U her tohoto typu bych čekal dobrou zápletku a dobrou grafiku. DreamWeb má zápletku sice slušnou, ale co se týče grafického zpracování, nestojí za moc. Všechny objekty na obrazovce jsou děsivě miniaturní, a ani jejich dvojnásobné zvětšení pod lupou jim moc nepomůže. Ani osoby, s nimiž

se bavíte, se moc nevydařily, nebo se třeba vydařily, ale není to vidět, jelikož jsou podobně „mrňavé“ jako většina objektů a k tomu ještě rozmazané. Třeba když si povídáte

s Eden nevidíte libe-
zný obličej mladé
dívky, ale koukáte
se jen na malinkou
hlavičku zavrtanou
v peřinách. Takto
nepovedenou grafi-
ku ovšem vynahra-
dí hudba, která je
vskutku super. Veli-
ce se mi líbí také
možnost dělat spou-
stu „zbytečných“ věcí např. kouřit cigarety,



na. Kliknutím na límeček „velkého Ryana“ jsem si prohlédl věci v jeho vlastnictví. Byly velice užitečné, a proto jsem hned nějaké použil: nasadil jsem Ryanovi sluneční brýle a on mi oznámil, že se cítí mnohem lépe, ale podle mého názoru se musel cítit o dost hůře, jelikož asi nic neviděl, protože místnost byla osvětlena velice skromně. Pak jsem mu dal žvýkačku, samozřejmě bez cukru, a nasadil hodinky, které se okamžitě objevily v horním rohu obrazovky. S takto vybaveným Ryanem jsem si ještě zapálil cigárko a vzbudil Eden. S tou jsem si popovídal o ničem a vyrazil do obývacího.

Nyní po krátké ukázkě hry vás budu informovat ji-

pojídat jídlo, žvýkat žvýkačku nebo se uče-
sat.

Cílem jednotlivých částí hry je zabít jednoho ze sedmi „ďáblů“ ohrožujících DreamWeb. Před touto akcí, která má být vrcholem vašeho několikahodinového snažení,



musíte udělat spoustu nudných věcí a abych řekl pravdu, pohled na plazícího se člověka, za nímž se táhne pruh krve, mě nepotěší natolik, abych se složitě dobýval k dalšímu. Celkově vzato tato hra nepatří k těm nejlepším, ale notorické milovníky adventur, mrtvol a krve pravděpodobně potěší.

MRKVOSLAV PYTLÍK

DREAMWEB		68*
GRAFIKA:		
HUDBA:		
ZVUKOVÉ EFEKTY:		
HRATELNOST:		
+ kvalitní hudba		
+ slušná zápleтка		
- slabá grafika		
- zabírá moc místa		
ADVENTURE		
Gabriel Knight	88	
Simon the Sorcerer	83	
Legend of Kyrandia 2	80	
DreamWeb	68	
Tajemství Oslího ostrova	41	

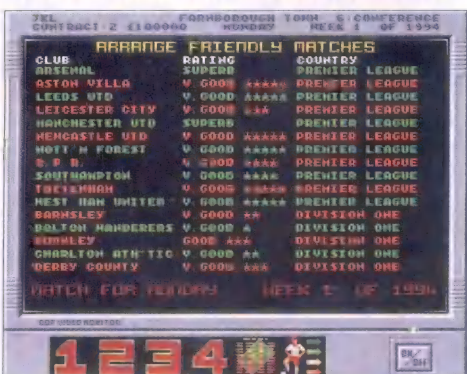
Testováno na: 386 SX/25, 4 MB RAM, SB. Požadavky: 386, 4 MB RAM, 21 MB HDD. Doporučeno: 386, 4 MB RAM, 21 MB HDD, SB. Existuje na: PC, PC CD-ROM. Výrobce, rok: Empire Software, 1994. Způjčí: JRC. Testoval: Mrkvoslav Pytlík.



Premier Manager 3



Jak ten čas ale utíká, že jo? Před čtyřmi měsíci jsem recenzoval hru Premier Manager 2, před dvěma měsíci jsem psal minipreview na Premier Manager 3 a teď už na něj píšu recenzi. Časové hledisko ale většinou není zas až tak rozhodující, vzpomeňme na oddalování hry Beneath a Steel Sky či Darkmere a v neposlední řadě vlastně stále čekáme na Dungeon Mastera II. Takže rychlost vydání je sice plusem, ale jen pokud to ne-



ní spojeno s odfláknutím té hry. Dost ale už bylo úvah, raději se podíváme na hru samotnou.

V letošní fotbalové sezóně není vzhledem k mistrovství světa o různé fotbalky nouze. Většina z nich - jako třeba Sierra Soccer, Sensible Soccer i FIFA Soccer - již světlo světa spatřila, ale některé se ještě chystají. Kdo by proto nechtěl využít zájmu po takovémto druhu her a nevyprodukoval nějaký ten fotbal. No a manager nemá k normálnímu fotbalu zas tak daleko, takže důvod ke spěchu je jasný.

Kdyby to byl jiný typ hry než manager jako třeba adventure, mohl bych teď uvést příběh nového dílu a až pak změny, kterých nový díl doznal. Ale zkuste přiřadit managerovi nějaký příběh. Tím chci říci, že rovnou musím přejít ke změnám, které další pokračování přineslo. Tak za prvé to je trojka místo dvojky v názvu. To by asi nestačilo, a proto přejdu k dalším odlišnostem. Jednou z nich je nový vzhled základního menu, nějaké ikony přibýly a ty ostatní byly alespoň vylepšeny. A protože takovýto

kosmetických změn je tu nejvíc, tak se na ně podívám trochu zblízka. Jedná se především o grafická vylepšení, což velice prospělo. Třeba při vylepšování hřiště vidíte stadión s okolím, takže lze jednoduše pozorovat inovaci vašeho svatostánku. Mimochodem si ho můžete podle svého gusta pojmenovat. Grafických změn doznaly i reklamy kolem hrací plochy, finance či historie klubu, ale jak říkám, to jsou opravdu jen kosmetické změny. Důležitější je například editace taktiky mužstva. Nyní vám je již ponechána větší volnost, a proto již lze rozmisťovat dle libosti i jednotlivé hráče. A ještě k tomu si můžete určit, kdo bude kapitán či asistent kapitána, kdo bude kopat penalty, rohy apod. Výhodou je, že vámi nově vytvořené taktiky lze uložit na disk. Větší změny se objevily i u najímání trenérů a hráčů. Lze si najmout i vašeho přímého asistenta, který by vám měl být ku pomoci, stejně jako i všichni trenéři, lékaři a lanáři. Jejich důležitost je dána i tím, že v základním menu dostali vlastní ikonu, ale to vás asi nedonutí si tuto hru zahrát. Stejně tak vás nedonutí ani možnost změnit si pozadí menu apod. Raději proto přejdu k příjemnějším stránkám hry.

Jako manager mužstva si můžete od majitelů klubu zažádat o nějakou tu korunu, resp. libru, jestli ale něco dostanete, to už je jiná otázka. Skvělým počinem, jak trochu ušetřit, je možnost půjčit si nějakého hráče na hostování. Sice to je jen na 4-12 týdnů a samozřejmě potřebujete svolení mateřského klubu, ale za pokus nic nedáte. Novinkou je i zhodnocení vašich manažerských úspěchů, ale i neúspěchů.



V případě úspěšnosti můžete být zvolen za managera měsíce anebo vám bude nabídnuta funkce managera jiného klubu, takže máte důvod se snažit. Navíc když v případě neúspěchu dostanete padáka.

Na závěr jsem si opět nechal provedení samotné hry. Již to není čára + světelná tabule, nyní již vidíte celé hřiště. Žádný zážrak to sice není (jak můžete z obrázků posoudit sami), ale zlepšení to určitě je. Konečně již vidíte hráče v akci. Góly, udělování karet apod. je také lepší, takže předpotopní postavičky hráčů můžeme přehlédnout. Zkrátka vidíte, že se jedná spíše o vylepšenou verzi s více či méně drobnými změnami. Ale stále se jedná o velice propracovaný fotbalový manager, který je ale vzhledem k té propracovanosti poněkud obtížnější. Pokud máte trpělivost a pokud jste si minulé díly oblíbili, tak si Premier Managera 3 určitě nenechte ujít.

LEWIS

PREMIER MANAGER 3

71

GRAFIKA:

HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

- + vylepšená grafika
- + editace
- + komplexnost
- poměrně obtížné
- postavičky hráčů

STRATEGIE	
Premier Manager 3	71
Hetrik	70
Premier Manager 2	65
Premier Manager	55
Football Manager	48

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM, HD. Požadavky: min. Amiga 500, 1 MB RAM. Existuje na: Amiga. Výrobce, rok: Gremlin + Realms of Fantasy, 1994. Testoval: Lewis

PC

SUPERHERO

aneb skupina hrdinů proti čertíkovi z krabičky.

League of Hoboken



Země není tím, čím býti měla. Dvě stěti po naší době se Země zvrtila do jakéhosi komatu, ze kterého není úniku. Ekologické katastrofy přicházely jedna za druhou, což mělo za následek mutaci obyvatel zasažených oblastí a celkový úbytek populace. Zločinnost vzrůstala a lidská společnost upadala do černé bezedné hlubiny. Tomu všemu ochotně napomáhal doktor Entropy, který je nejspíše také postižen dobou, neboť vypadá jako určitý druh mutanta, jehož tělo nahrazuje pružina, čímž se nápadně podobá čertíkovi z krabičky. Před toto všechno jste postaveni Vy s Vaší družinou šikovných mutantů a dělejte, co můžete, tím stylem, aby se obyvatelstvo nemuselo bát smluvit si rande na sobotu v době okolo půlnoci.

Vaše příkazy bude rozdělovat počítač zvaný Matilda a Vám může být útechou, že za nějakých 50 let, když se Země vrátí do původního, pokud možno, ještě lepšího stavu, bude Vaše jméno vyslovováno s respektem a úctou. Takto by se dal stručně vyjádřit obsah asi minuty a půl dlouhého intra, které doprovázejí povzbuzující obrázky z budoucnosti naší planety.

Když už máme začít, tak od začátku. Instalace samotná proběhne celkem bez problémů a asi po čtyřech minutách už se můžeme dívat na „veselé“ intro. Děj je vcelku jasný a tak nic nebrání tomu, abychom se dali do pařby. Chodíme po „městě“, nebo spíše po tom, co z něj zbylo a snažíme se zbavit jej zlých mutantů a obludiček. Co se Vaší družiny týče, je to skupinka velice šikovných lidí, kteří mezi jinými mají příhodné funkce. Tak například takový Robomop. Ten Vám všechno vyčistí tak, že se v tom nejen uvidíte, ale budete to moci dokonce i jíst. Pak také tzv. Captain Excitement, na kterého se stačí jen podívat a hned všichni

upadnou do hlubokého spánku (mimo Vás samozřejmě). Je celkem jasné, že taková šikovná skupina lidí potřebuje občas spát, jíst, odpočívat a vůbec všechny ty podobné věci, které občas potkáváme ve svém životě. V tom případě se urychleně vrátíme na základnu a dodáme našim hrdinům trochu blahodárného odpočinku, po kterém opět vyrazíme na misi. Po

celou dobu chození po městě se pohybujeme na mapě, na které se vidíme z ptáčích perspektivy jako oranžový bodík. Pokud dojdeme na nějaké důležitější místo, počí-

SUPERHERO

69*

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+ námět
+ jednoduchost ovládání
+ zábava
- grafika

ADVENTURE

Sam & Max 78

Tajemství Oslího ostrova 75

Larry 6 73

Superhero 69

Indiana Jones IV 65

Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB. Požadavky: 286, 1 MB RAM, 8 MB HDD. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Legend Entertainment, 1994. Testoval: Roger T



tač nás o tom bude okamžitě informovat. Ve městě je také mnoho možností, kde nakoupit doplňkovou výzbroj a pomůcky. Tyto obchody se většinou uskutečňují ve vesnicích, kde se jejich obyvatelé snaží alespoň trochu vydělat. Peníze Vám samozřejmě ubývají a Vy je musíte vydělat splněním určitých úkolů. Na cestě potkáte mutanty, mutanty a občas i nějakého toho pseudočlověka.

Hra po grafické stránce je celkem uchá-



zející, snad jen bych vytknul málo animací, kterých je poskovnu a které, když už se tam objeví, tak jdou pořád dokolečka. Zvuk je také tak nějak standardně, ale přece jenom na hru, která zabírá 8 MB na harddisku, je ta kvalita opravdu jen na standardní úrovni. Ovládání je jednoduché: myš a klávesnice. Po mapě se pohybujeme pomocí šipek a v kritických chvílích, jako je třeba setkání s mutanty, se objeví menu s využitelnými funkcemi toho a jiného z Vašich pomocníků (střelba, útěk, superhero síla atd.).

Je dost těžko posouditelné, kam by se tato hra dala přesně zařadit, protože obsahuje jak prvky z dungeonu, tak i něco z adventury a i něco ze strategie. Mě osobně se celkem líbí, hraju ji pořád a myslím si, že z řad hráčů se k ní spousta lidí obrátí pro zpříjemnění chvil prosezených u zářící bedýnky.

ROGER T. ■



TIPY A TRIKY

Cheaty

AMIGA

LEMMINGS - AGA

Dokončení z minula.

TAXING

1 - ??????????

2 - FOCOKLMOFJ

3 - KCCNNOOPFK

4 - CINNMFMQFY

5 - AKHNMBHGQ

6 - MKJNMHGCGP

7 - OILDHGCDGO

8 - IELGMOEGO

9 - LELGAJNFGT

10 - ELGIJOLGEN

11 - LGANOLDHJG

12 - GINNLENIGU

13 - GAKHOMHJGJ

14 - MKHMDLALGJ

15 - OIMDLGALGJ

16 - IMDLGIOMGS

17 - MDNGGJLNGR

18 - ELGMJJMOGY

19 - LGCNLMDFGR

20 - GMOMOHQGV

21 - GEJHLGLBHQ

22 - KJLFLNGCKK

23 - NJLFLGADHT

24 - HLFLGMNEHO

25 - LFLGEKMFHJ

26 - FLGOJMLGHT

27 - NGGOLLFHHS

28 - GONLNOJHR

29 - GCJIOGHJHW

30 - MJIMFLGKHS

MAYHEM

1 - ??????????

2 - JOOJGMOHMT

3 - ONHGLJONHX

4 - GNGIJNMOHX

5 - LGANNMGPHV

6 - GINLOOJQHU

7 - GAJKLEOBIR

8 - IJHLDGCIW

9 - NHLEMGADIS

10 - ILDOGMOEIS

11 - NDIGCJLFT

12 - DMGKJNLGIQ

13 - MGANOLEHYN

14 - GINNLEMIIV

15 - GALIMEMJIX

16 - OJIMEMGKIV

17 - NJMEOGCLIR

18 - JMDMGKNMIX

19 - OMIGAJONIW

20 - LKGGKJNOOIR

21 - MGANNMEPIV

22 - GKNNMEMQIQ

23 - GAKILFMBJQ

24 - OJKNOIGCJX

25 - NJLFOGADJY

26 - ILFMGMNEJS

27 - NOIGAJNFPJ

28 - FMGIJNLGJR

29 - OGCNNLGHJT

30 - GIOLNNIJJM

padu stisknete následující tlačítka: Červený Zelený Modrý Žlutý Dolů Dolů Modrý Dolů Doprava Modrý nebo Zelený Modrý Žlutý Červený Žlutý Dolů Zelený Doprava Červený Nahoru a budete mít:

- nelimitovanou energii

- všechny zbraně

- můžete si vybrat level

C64

NOVA 2

kódy k levelům:

LEVEL 1:

1. easy one

2. try it

3. crazy

4. aps style

5. very simple

6. think twice

7. no problemo

8. oops

9. daniela

10. labyrinthos

11. bubble bobble

12. brainkill

13. entspannung

14. wall of bricks

15. too many holes

16. chessboard

17. choose your way

18. no way trough

19. the cross

20. zooming

21. more crosses

22. kepp on trying

23. cristmas tree

24. original one

25. timing suxx

26. labyrinth fun

27. magic eleven

28. power flowers

29. hard job

30. space invaders

31. black holes

32. items collection

LEVEL 2:

1. unsymetrie

2. overlapping fun

3. without mind

4. boom

5. tut ench a line

6. kronleuchvertime

7. iron lord

8. swedish house

9. ha ha ha

10. full house

11. zack mc mansion

12. agyptic rave

13. destination III

14. franky of padua

15. diagonal split

16. alle neue

17. headbrumming one

18. full pyramid fun

19. mirror cabinet

20. masterpiece

21. circlebrain

22. labyrinth

23. starfield

24. pittiplatsch

25. ha ha ha two
26. linefading one
27. linefading two
28. game hell
29. destroy shit
30. good work hehe
31. exkalibur
32. auch das gibts

LEVEL 3:

1. come on

2. weird crossing

3. facing it

4. the time problem

5. starsky

6. looks simple

7. too easy

8. whoopsa

9. ghostballs

10. dont get nerved

11. mirror trouble

12. crossing deluxe

13. simply place em

14. all in one

15. cabinets

16. yupdedu

17. happy people

18. wheel of fortune

19. flashing party

20. sea people

21. the sign

22. night in motion

23. take control

24. bad girls

25. it is all right

26. fish and chips

27. that is design

28. the undertaker

29. once effect

30. i am perplex

31. meat loaf

32. i want it all

LEVEL 4:

1. sun floor

2. red eye

3. ilsa gold

4. westbam

5. skylight

6. party time

7. techno fun

8. jukebox

9. thunderdume IV

10. steve mason

11. game boy fever

12. valentines day

13. who cares

14. dream master

15. it is a fine day

16. marusha

17. experience

18. evolution rush

19. presumption

20. the drought

21. in confusion

22. a big problem

23. it is not hard

24. choose your way

25. no problem

26. ex fireball

27. ex knave

28. ex lex luger

29. the obsession

30. only a nightmare

31. play fever

32. mc mysticman

LEVEL 5:

1. silver dick

2. street ball

3. bookbox

4. homework

5. trance to africa

6. mailbox

7. post office box

8. level xxx

9. i hate dust

10. just in case

11. what time is it

12. an action game

13. mayday six

14. thunderdume V

15. where is my gun

16. fiesta fotat

17. mark oh

18. geometric

19. genlog

20. revalotion

21. have you time

22. doop from doop

23. tales of mystery

24. slike

25. raggae party

26. dj dick

27. dj cook

28. trance to mars

29. some'where

30. over the rainbow

31. ready to play

32. real x

LEVEL 6:

1. play or die

2. cappela

3. move on baby

4. you got to know

5. yayeeyoyoyoyo

6. mega rave three

7. wet bits

8. exit eee

9. liquid bass

10. hardsequencer

11. sound vibration

12. acrid abeyance

13. new day

14. mortal combat

15. frankfurt beat

16. oracle II

17. life is not easy

18. help a shark

19. thonfish pizza

20. gyrys fete

21. dream dimension

22. chessboard two

23. the barrier

24. forest revenge

25. embrasures

26. fun waves

27. gimme dullness

28. use imagination

29. funky one

30. twin thing

31. the ball world

32. cyberworld

PC

TFX

Pro ty kterým litani v TFX už nebaví mam jeden trik.

V meny CREATE PILOT se za každé podepsání neznáčkni jen

ENTER, ale CTRL+ENTER a budeš mít přístup ke všem i k tajným misím.

REBEL ASSAULT CD

Pokud už se nechcete plahočit v této arkádě, ale chcete si vychutnat všechny animace, tak na začátku hry kdy rotuje nápis LUCAS ARTS dejte joystick nahoru a fire, dolů a fire, vlevo a fire, vpravo a fire. Pokud jste byly úspěšný ozve se vám tón budíku a název firmy Lucas arts. Potom pomocí kláves: + přidáte energii - ubíráte energii ESC přeskok mezi jednotlivými levely A-G přeskok mezi jednotlivými misemi

JAZZ JACKRABBIT

Niní pár kódů na všechno v týhle hře. P-BREAKSPACE-CHECK Životy P-BREAKSPACE-BOUF Energie P-BREAKSPACE-GUNHED Zbraně P-BREAKSPACE-SABLE Rychlost jako Sonic P-BREAKSPACE-CSTRIKE Litání P-BREAKSPACE-LAMER Přeskok mezi levelama P-BREAKSPACE-BAD Pták nad hlavou který střílí P-BREAKSPACE-HOOKER Bonus levely P-BREAKSPACE-MARK Smrt na místě

LHX ATTAC

CHOPPER

Po zmáčknutí kláves CTRL-R se ti doplní palivo

MAGIC MARBLE

Kódy

Level 1 ADVERTISER
Level 2 EVERYWHERE
Level 3 TOOTHPASTE
Level 4 CONNECTION
Level 5 CLEVERNESS
Level 6 COPYWRITER
Level 7 TELEVISION
Level 8 CIGARETTES
Level 9 COMPLICATE
Level 10 IMPOSSIBLE
END INTERESTED

NEVERMIND

Když se tě hra zeptá na heslo zadej PSYGY a pomocí klávesy Z se dostaneš do dalších levelů.

CD³²

MICROCOSM

PAUSNĚTE hru na joy-



LEDEN

ÚNOR

BŘEZEN

DUBEN

KVĚTEN

ČERVEN

2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29

6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26

6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26

3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
9	16	23	30
1	8	15	22
2	9	16	23

1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
8	15	22	29	
9	16	23	30	

5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25

ČERVENEC

SRPEN

ZÁŘÍ

ŘÍJEN

LISTOPAD

PROSINEC

3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

7	14	21	28
8	15	22	29
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24
4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27

4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
9	16	23	30
10	17	24	
11	18	25	
12	19	26	

2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	
7	14	21	28	
8	15	22	29	
9	16	23	30	
10	17	24	31	

6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
9	16	23	30
10	17	24	
11	18	25	
12	19	26	
13	20	27	
14	21	28	

4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
8	15	22	29
9	16	23	30
10	17	24	31

EXCALIBUR



THE NEWS OF THE GAMES WORLD

GAMES WORLD
Prodejna počítačových her
Vodičkova 41
Praha 1
První patro pasáže Světozor

1

Motto týdne: Hrej, ale zůstaň člověkem.

ÚVODNÍK

V Praze je Václavské náměstí, na Václavském náměstí je pasáž Světozor a v prvním patře této pasáže byl otevřen obchůdek. Ale není to obchůdek obyčejný, ani kouzelný, ale pařanský. Jmenuje se Games World (to je anglicky) a prodávají se v něm počítačové hry, zvukové karty a všechen ten herní šrot.

A díky ochotě časopisu Excalibur budete mít možnost se seznamovat s děním okolo G.W. Jinak řečeno co nového za pultem, na pultě, před pultem a pod pultem.

TOP GAMES WORLD

- | | |
|------------------|-------|
| New 1.Cyclemania | PC-CD |
| 2.Desert strike | PC-CD |
| New 3.Death Gate | PC-CD |
| 4.Doom II | PC-CD |
| 5.Hero Quest | PC |

V každém herním časopise se nalézá nějaká ta hitparáda čtenářstva či redakce nebo někoho zcela mimo realitu. Do tohoto zmateného hodnocení her hodláme zavést ještě větší chaos naším T.O.P.G.W. Na dnešní listě a pravidelně v dalších T.N.O.T.G.W. budeme otiskovat pět nejvíce prodávaných her. Řazení je klasické, tedy číslem jedna je označena nejprodávanější, číslem dvě ...bla.bla..bla. Specifickou věcí bude slůvko NEW pro označení hry, jež se v žebříčku umístila poprvé.

Tabulku bude doprovázet více či méně zasvěcený komentář. Tááákže první místo a zlaté vavříny si odvázejí motorkoví závodníci od Accolejdu. Desert - klasika ze Segáče dorazila na PC a taktéž zvítězila. Milovníci adventurs mají na třetím místě novinku Death Gate (více se dozvíte v recenzi). Čtvrté místo no comment. Pátá příčka, to je nostalgie. První ze série Hero Questů.

TIP G.W.: Death Gate PC-CD

PŘIŠEL JSEM, VIDĚL JSEM EXCALIBUR SHOW

PAŘAN DEN

Se budim, je příšerně brzo, asi tak 9.00, ale dneska se to trpí, dneska je totiž extra mega ... akce v paláci u Hybernů. Vstávání, chůze po bytě spojená s oblékáním, ranní hygienou, snídáním (obvykle se rozumí kafe). Následuje odchod z bytu, transport na místo určení a nemilé překvapení v podobě davu před inkriminovanou budovou.

Po nějaké (dost dlouhé) době se dostávám až ke vstupu a konečně i dovnitř. Je tu docela dost místa, stánky jednotlivých vystavovatelů jsou pěkně malé a podél stěn až na honosně vypadající dílko Virtual Reality Association, která se rozplacatila uprostřed spodního patra. Bloudím tak mezi stánkami a koukám. Tu maj hry, a tady zase naopak taky hry, mezi tím se krčej dva, tři stánky se železem a samozřejmě i stánky časopisů. Vystavující firmy se předháněly v tom, kdo uloví víc pařanů ke svému stánku, což se projevovalo především ve watttech připojených zesilovačů a ploše obrazovek, nebo projekčních ploch, a nebo..., a nebo taky všeho.

Situaci bych popsals asi tak, jdu, pak nejdu, protože přemejšlim, kudy skrz ten dav u JRC a Jaguara, pak zas jdu (okolo VR..., no ono to moc VR není, zvlášť když si vezmu, že to pouštěj na utrápeným INDIGU..., a navíc ani není vidět nic jinýho než boban, co se kroutí v takovém udělátoru skoro jako z Trávníkáře, no a pustit mě k tomu, to už vůbec něvazmůžno), vracím se k oblíbený činnosti (bloumání, tentokrát nahoru), mójim mrtě zvuků a krabic a frmolu atd..., v horním patře je



DOOMIÁDA

Jak všichni víme doomiáda se konala oba dny na Excalibur show. Pro ty co tam nebyli to přiblížím asi takto. Čtyři počítače v síti, promítání děje z monitoru na plátno, čtyři vraždící monstra před klávesnicemi a hrozen pozorovatelů. Zájem byl nad očekávání obrovský a je nám líto, že se na všechny nedostalo. Těm, co si zahráli gratulujeme, měli jste štěstí. Pro ty co si nezahráli - máte smůlu. Organizace DOOMiády byla z mého hlediska dobrá, i když s postupem času jsme byli zavaleni lidmi, kteří okolo nás seděli a jinak se váleli, čímž znemožňovali pohyby válečníků. Řada hráčů a zejména jistí zástupci naší firmy propadla BERSERKU (pro doomana pojem jasný). Ostatním lidem se omlouváme za randál, který se valil z reproduktorů. Pro ostatní plánujeme DOOMiádu No. 2.

MUTT

snad ještě horší vzduch než v plynový komoře, ale držím se. Davy se tísněj i tady, a to přímo úměrně zmíněnejm lákadlům (Watty, Fotony...), klasika je Doomiáda. Chodím a bloumám a je 6 hodin a jako by toho bylo málo, začíná se to tu hemžit černejma šerifama s nesmlouvavejma výrazama říkajícím něco jako GAME OVER, ale česky.

Odcházím a sem hladovej, ... a vůbec. Cestou domu probírám prošlej den, ale hlavně ten kolotoč TAM. Jak to tak vypadá, tak s pirátským je konec (ono zkus kopírovat čtyry CD levnějc než originál soft), a se 486kama do roka taky (o 386 ani nemluvim). Všichni jsou hotoví z Jaguára, kterej sice je hardwarově dost našláplej, ale ty gamesy (vůbec třeba nechápu, jak může být někdo hotověj z Alien vs. Predator. Je sice pravda, že bitmapy jsou v TrueColor a jemný i zblízka, ale všechny chodby kolmý, žádný mosty, schody, nebo jen šikmý plochy). Když si vezmu takový 3DO, tak se mi zdá hry daleko vymakanější a parametry jsou prakticky stejný jak u Jaguara.

Končí šou končím i já. Tak zase příště.

R.F.B.

CHCETE KLUB ?

Znáte to, lidé jsou povahy různé a sdružovací, a tak se z důvodů více či méně rozumných spolčují (třeba s ďáblem). Tak nějak vzniknul na půdě G.W. nápad založit nějaký ten pařanský klub. To aby se ta obec těch lidiček, jimž většinu dne dopadá na oční sítnici nějaká ta bitva, řezba, hopsání, , sjednotila a vystoupila z nepřeberné řady uživatelů počítačů a řekla TO JSME MY - GAMESNÍCI. Několik lidí točících se kolem počítačových her svůj názor na tento nápad řeklo, ale chtělo by to aby se vyjádřilo co nejvíce potenciálních zájemců. Není potřeba zakládat něco co nebude vyhovat většině pařanstva. Tak jestli vás něco napadá tak to napište, pište, pište .

PS: Své názory můžete posílat kamkoliv, ale doporučil bych vám

Games World
Vodičkova 41
112 09 Praha 1

PC

Homey The Clown

Homey je klaun, který chodí po ulici a mlátí lidi ponožkou.

Homey D Clown (= Homey The Clown) je postava z televizního seriálu In Living Color, který si získal v USA značnou oblibu (mj. běží na Foxu). Seriál se vydal, podívejme se nyní, jak se nám Homey povedl na PC.

Prezentace hry je okay. Barevná krabička, fotky ze hry + stručný, dvacetistránkový černobílý manuál. Co se manuálu týče, myslím, že takhle by se měli psát. Stručné, výstižné, přehledné a jízr frendli.

Instalace probíhá také bez potíží. Instalační program vám dokonce říká „Pozor! Nyní nahrávám!... Podívej! Nyní merguji soubory! To je co?!“. Ale to není všechno, když zjistí, že váš config.sys neodpovídá požadavkům hry, upozorní vás na to, sdělí vám co a jak máte pro-

vám hned vykecá, že volal váš (jste Homey D Clown, okay?) manager. Hroží vám skvělý kontrakt s Artopos Production. Hledají klauna do jejich pořadu. Pro Homeyho to znamená slávu a peníze. Není ale jediným uchazečem. Je tu ještě zlý klaun Klutzo, který se nezalekne žádné špinavosti. Tak jsme si popovídali a teď se porozhlédneme po okolí. Klikáme myší po místnosti - a hele, chytil jsem papír. Ale jak ho přečíst? Nejsou tu žádné ikony typu Look, Take, etc. Stačí ale s papírem na kurzoru kliknout na Homeyho a hned si papír přečteme. Tedy co se interface týká, všechna čest, říkám si a pokračuji. Aby se Homey dostal včas do studii Artoposu, musí se setkat s několika důležitými lidmi. Prvním kli-

čem budou vzkazy ze studia. Vydávám se tedy ven, kde mne překvapuje banda japon-



vést a pak se nabídne, že to udělá za vás. Moje srdce plesá.

2 MB, které hra potřebuje, na HD jsou také sympatické, ale svědčí o tom, že se nebudete jednat o nějakého Pagana.

Když hru nastartíte, dostanete se do podobné situace, v jaké jste byli, když jste pařili Indiana Jones, nebo Monkey Island. 2D screen (záklusí televizní show) s perspektivou, kurzor a už to jede. Kliknete na kulisáka a ten

HOMEY THE CLOWN

63%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

ADVENTURE

Simon The Sorcerer 80

Beneath the Steel Sky 70

Isle of the Dead 68

Homey the Clown 63

Tajemství Oslího ostrova 60

Testováno na: IBM PC 486 DX/33, 4 MB RAM. Požadavky: PC 386, 640 RAM + 2 MB na HD, SoundBlaster, AdLib, Roland, Sound Master. Existuje na: PC. Výrobce, rok: Gametek, 1994. Zapůjčil: 100mega, Hradec Králové. Testoval: KaT



ských turistů: „Homey, udělej nějakou srandu!!!“, žadonějí. Zbiju je ponožkou a jdu dál. Dávám si pozor na auto, ale nevšímnu si podezřelého týpka s pistolí. „Dej mi peněženku!“ Probouzím se až v nemocnici, naštěstí dříve, než se do mne pustila paní s klystýrem. Když vyjdu z nemocnice, jsem totálně dezorientován. Trochu se rozhlížím po ulicích a už mne má nějaká banda. Hromotluk, mafián a ... a klaun! Po Klutzově úpravě se z nemocnice vybelhám o něco lehčí. Zatímco přepadení lupičem mne nechalo bez následků, Klutzo mi sebral všechny peníze a ty jsou ve hře dost důležité. Můžete si za ně třeba koupit tiket v metru a pak se nechat odvést na vzdálenější místo ve městě. Grafika ulic se tak občas mě-

ní, to podle toho, kde právě procházíte. Občas můžete zalézt do nějakých dveří a ocitnete se v prádelně, baru, kanceláři atp. Narazíte na postavy, které vám budou moci poradit a budou vás navigovat. Pokud budete dostatečně šikovni, výhodný kontrakt vás nemine!

Tak a teď k technické stránce hry. Grafika není SVGA, ale není ani vysloveně špatná. Řekněme takové - okay. Animace ujdou, ale schází jim Jonesovský humor. Na druhou stranu mlátit někoho ponožkou taky není k zahoezení. Horší to je s hudbou. Pokud znáte seriál, bude se vám líbit, pokud jste ho neviděli, zděsí vás ty podivné rytmy. No berte to tak, že pro někoho to je sranda a v nejhorším se to dá vypnout. Lepší to je se zvuky a příjemně překvapí i některé nasamplované věty a to i bez Speech Packu. Hra je zcela jasně koncipovaná pro mladší hráče a tomu odpovídá i komplikovanost hádanek.

KAT ■



Aegis - guardian of the fleet

„Kurs jedna - jedna - devět. Rozkaz. Zvýšit rychlost na 30 uzlů. Pozor! Dva neznámé vzdušné objekty, směr dva - devět - devět. Identifikujte je! Ano pane, mám je - jsou to migy. Výška 20, rychlost 980. Připravte komplex SAM ke střelbě. Připraven. Palte! První raketa odpálena, druhá raketa odpálena. Cíl jedna zasažen a zničen. Cíl dva minut a otáčí na jedna - dva - nula. Zde sonarové stanoviště - neznámá ponorka v blízkosti lodi, odpálila dvě torpéda....“



bitvy jako tréninkové mise. Ovládání lodi je velmi přehledné a jednoduché; důležité faktory, jako rychlost a směr lodi můžete ovládat prakticky z jakéhokoli stanoviště. K dispozici je vám celá škála zbraní (tedy především raketových komplexů, jako jsou např. rakety s plochou dráhou letu Tomahawk, protiponorkové střely typu RUR-5 ASROC, protilodní střely RGM-84 Harpoon - mimochodem, o těchto raketách jsem se dočetl v knize Vojenské rakety z roku 1985, kde bylo rovněž uvedeno, že zmíněná zařízení budou umístěna např. na raketových křižnících třídy Ticonderoga), 127 mm děla, protiletadlové rakety apod. A samozřejmě je Aegis napevňován nejrozličnější technikou pro vedení elektronického boje, pasivním a aktivním sonarem a radarem, anténou pro satelitní komunikaci a tak dále. Grafika je vyvedena ve standardní CD-čkovské SVGA grafice a obsahuje digitalizované scény odpalování raket, střelby z děl. Bohužel moderní válka se vede většinou na vzdálenosti desítek či stovek mil a tak si příliš nevyčtete tmavé kontury lodí na obzoru. Stejně většinu času strávíte v temných, dobře klimatizovaných místnostech, kde budou zelené zářít obrazovky radarů, respektive sonarů. Hru doplňuje tradičně dobrý zvuk a dobré zvukové efekty. Kdo by nechtěl slyšet hukot odpalované rakety, či slyšet kanóny v akci nebo si poslechnout v plynné angličtině, že střela země-země je zaměřena? Hra je kupodivu

stále přehledná, i když na 3D taktické mapě jsou desítky jednotek. A až vám bude nejhůř, zkuste zavolat přes satelit na pomoc jiné jednotky. Dalším nesmírným kladem hry je chyt-



Pro vaše uklidnění mohu dodat, že torpéda křižník Aegis nakonec nezasáhnou a naopak ponorka bude zlikvidována protiponorkovou raketou ASROC. Křižník třídy Ticonderoga Aegis je po všech stránkách moderní lodi US Navy vybavenou nejmodernější, nedávno odtajněnou, výzbrojí. Ve skutečnosti sice křižník jména Aegis neexistuje, ale data a výzbroj souhlasí se skutečnými loděmi třídy Ticonde-



roga. Existuje mnoho simulátorů námořních lodí, ponorek apod., ale simulátorů jediné moderní válečné lodi je skutečně jako šafránu na Sněžce (a možná i více). Firma Software Sorcery se svého úkolu zhostila s nebyvalou precizností. Jako kapitán svou loď povedete do reálné asi ve stu bojových misi založených na skutečných událostech. Roku 1982 budete pomáhat likvidovat krizi na Falklandách, roku 1986 se podíváte k Libyi, navštívíte Perský záliv - a to nejen během operace Pouštní štít a Pouštní bouře, ale i o 4 léta dříve, trup vaší lodi bude omýván vlnami černého a jaderského moře. Kromě toho, máte k dispozici tyto

AEGIS - GUARDIAN OF THE FLEET 86%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + skvělá hratelnost
- + výborná atmosféra
- + dobrá grafika a zvuk

SIMULÁTOR

Aegis - guardian of the fleet	86
Harpoon 2	75
Task force 1942	70
Wolfpack	58
Great Naval Battles	55

Testováno na: 386 DX/40, CD-ROM dbispld., 4 MB RAM, SB 16. Požadavky: 386 DX/25, 4 MB RAM, 20 MB HD, CD-ROM snglspd. Existuje na: PC CD-ROM. Výrobce, rok: Software Sorcery, 1994. Zapůjčil: Popron. Testoval: Muddok

lavost děje a volitelná obtížnost. K dispozici je vám i ohromná encyklopedie současné techniky. Hra AEGIS patří rozhodně ke špičce současných simulátorů - kdo by si nepřál sloužit světové spravedlnosti a bezpečnosti?

MUDDOK



ATARI ST

Cyber Assault

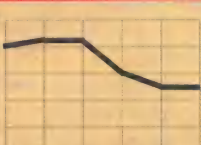
Připravuji hibernační kóji, abych se mohl uložit ke spánku při dlouhé cestě domů - na svou rodnou planetu, Zemi.

Těším se na 10 000 kreditů, které obdržím po přepravení geologických vzorků z jedné velmi vzdálené planety kdesi v zapadlém koutě vesmíru. Když sedám k počítači, abych mu zadal data pro návrat zpět, ozve se na nouzové frekvenci z vysílačky hlas, který křičí o pomoc a na obrazovce se objevuje krátká zpráva: Federativní kosmická vědecká stanice Aron byla napadena nepřátelskými formami života a původní posádka zlikvidována. Kdo můžete, pomozte... Z reproduktoru se ozve zvuk výstřelů a výkřik plný bolesti a poté následuje jen tíživé ti-

CYBER ASSAULT

80°

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

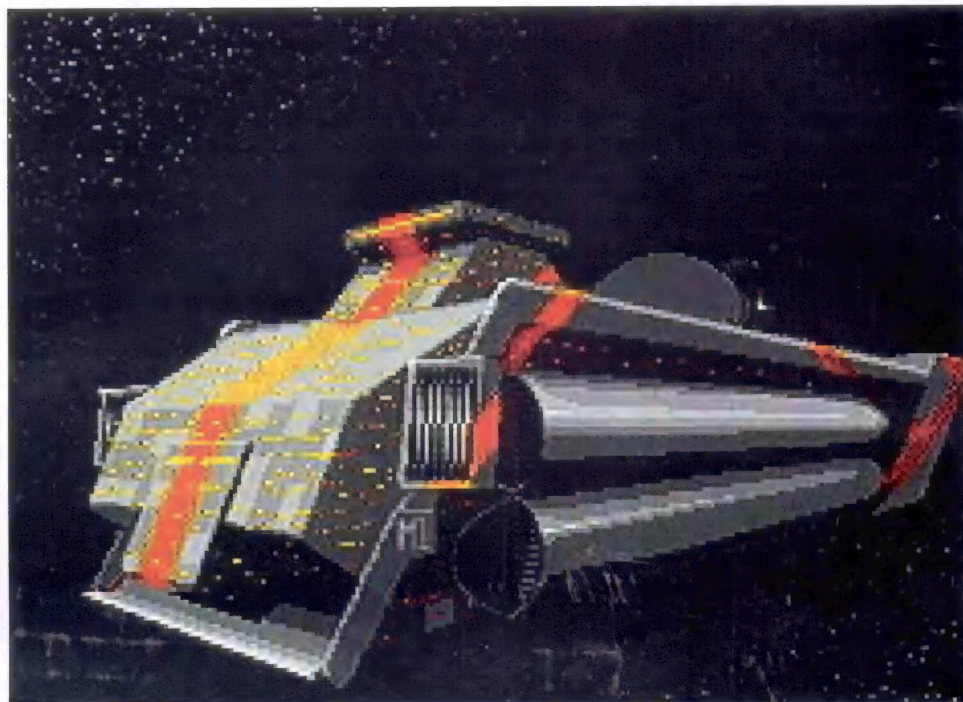


+ grafika
+ hudba a zvuk
- pohyb po čtvercích
- poměrně krátké

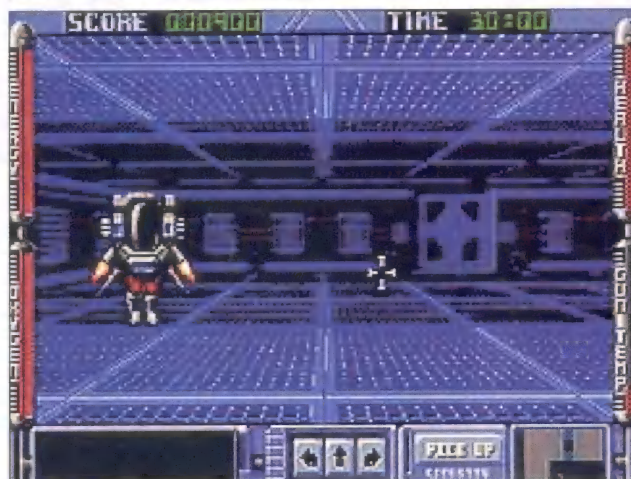
3D STŘÍLEČKA

Iron Helix	84
Operation G2	81
Cyber Assault	80
Space Hulk	79
Terminator 2029	45

Testováno na: Atari STE. Požadavky: Atari ST. Existuje na: Atari ST. Výrobce, rolc: Trojan software, 1993. Testoval: Azirek



cho... Vidina užívání si v galaktickém baru na orbitální stanici se rozplývá jako pára nad hrncem. „A já jsem měl takovou chuť na místní holky a teď tohle. Doufám, že když něčeho kloudného dosáhnu, tak to aspoň hodí pořádně balík, protože mám práce plný kečky



a nechce se mi na ni dlouho ani pomyslet. Kolik může taková stanice asi stát? Určitě hezkejš pár set melounů“ honí se mi hlavou. Pln nechutenství nastavuji nový kurz - stanice Aron.

Bez problémů jsem se dostal do přístávacího doku. Vstupuji do turboliftu (turbolift = rychlovýtah), během cesty nabijím phaser (čti fázér = zbraň podobná laserové pistoli) a zapínám skener. Na obrazovce skeneru se objevuje část chodeb a místností. Blížím se ke dveřím první místnosti, která patří do obytného komplexu. Skener hlásí neidentifikovatelné objekty, odjišťuji phaser a otvírám dveře a...

Tak tohle je začátek recenzované hry Cyber Assault, kde se vžíváte do role člověka, který sedí v kosmickém korábu a zachytí nouzové volání z kosmické stanice a vydá se (kupodivu) na pomoc.

Tato 3-D chodička-střílečka, kde okoli vidíte jakoby očima hrdiny, není, jak by se možná domnívala většina z vás, plyně skrolující, ale pohybujete se jako v neskrölujících hrách dungeonovského typu. Úkolem v této hře je osvobodit (tj. vystřelit) kosmickou stanici od nepřátel. Nepřátelské jednotky se skládají z různých androidů, robotů a jiné kovové havěti křížené s biologickou formou. Stanice má pět pater, mezi kterými se přesunujete za pomoci výtahů (pozor, fungují pouze jedním směrem a tudíž se nelze vrátit). K opuštění podlaží potřebujete kartu, pomocí kte-

rě jste schopni ovládat výtah. V prostorách stanice se povalují různé, pro vaši postavu lecky užitečné, předměty jako třeba náhradní kyslíkové lahve, lékárníčky, energetické balíčky, lepší zbraně a jiné. Abyste hru dohráli, musíte sebrat 5 speciálních karet, které vám umožní vstup do řídicí místnosti stanice, kde se nachází vůdce nepřátel a toho když zrušíte, tak jste hru dohráli a na Zemi vašemu hrdinství určitě postaví pomník.

Co bych dodal k technickému zpracování? Asi jen to, že hra má dobrou grafiku, ale je škoda, že pohyb není plynulý, i když nepřítel se pohybuje opravdu plynule. Hudba je perfektní a zvuk jakbysmet.

Tomu, koho baví střílet ohavné nepřátele a mstít bezbranné lidi, tuto hru doporučuji, protože pro něj vystačí na pár dní dobré zábavy.

AZIREK ■

PC

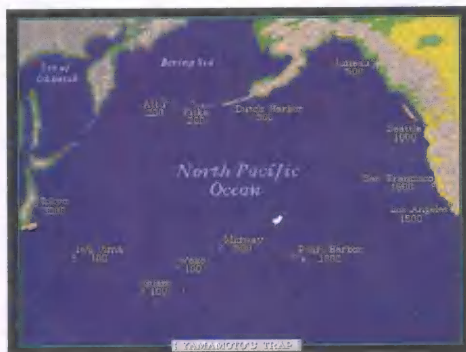
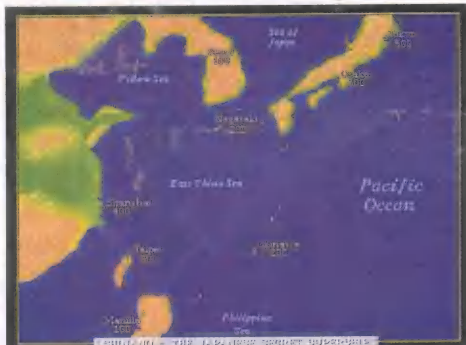
The Grandest fleet

Ted' jsem tě dostal!

Jestě, že křižník nemůže střelit na ponorky. Konečně ti ho potopím, a to dokonce bez ztrát. Co ty na to? Co!? Kde se tam vzaly ty dva destroyery? To néé! Počkéj! Hmm a ponorky jsou v pytlí. Určitě mi zase zabere tohle město a sestřelí všechny transportéry. To je...

To je nová hra The Grandest Fleet od méně známé norské firmy Quantum quality production. Pokud chcete vykřikovat obdobné projevy, nebo si je alespoň říkat v duchu, tak si ji určitě zahrajte. Autoři se tentokrát nechali inspirovat druhou světovou válkou, přesněji námořními bitvami z tohoto období. Celkové zpracování se vyklubalo ve strategii-úlovku s poměrně dobrou grafikou, animacemi i zvukem. Bohužel nemůžeme mluvit o tom, že by Grandest Fleet byla v nějakém směru nejlepší, ale také v ničem nepokulhá. Hra je dostatečně obtížná, aby jste si každého vítězství patřičně vážili.

Tak to by bylo k úvodu a nyní se můžeme



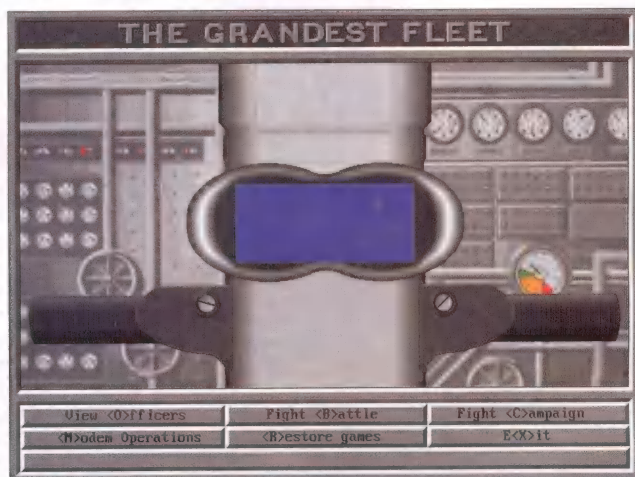
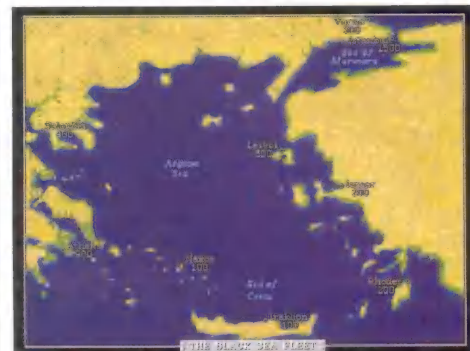
střemhlav vrhnout přímo do válečné vřavy. Před každou bitvou si můžete určit většinu podstatných parametrů, jako úvodní stav vašeho konta, velikost mapy, maximální počet kol atd. Je lepší si všechno pečlivě rozmyslet, protože na počátečním stavu závisí strategie celé bitvy. Například při nastavení financí na maximum si nakoupíte flotilu hned v úvodu a můžete rovnou vyrazit do bitvy. V opačném případě jste nuceni se vyzbrojovat během hry, a pak si opravdu ceníte každé nové lodi. Také výběr počtu kol se nedá přehlédnout. Doporučuji nastavit neomezenou délku (do úplného zničení jedné strany), protože při kratších limitech vůbec nevyužijete města. Já, na ty jsem zapomněl. Města můžete během hry obsazovat a zdokonalovat. Kromě obvyklých staveb jako jsou doky a letiště, máte možnost postavit i rafinerii, reaktor, univerzitu, nemocnici, všemožné opravný a dokonce i operu. Pro lepší obranu lze vybudovat pevnůstky okolo města, které mají tu výhodu, že vám zůstanou i po obsazení města nepřitelem. Stavba ve městech je přehledná a při delších bitvách nezbytně nutná. Platí zde pravidlo více měst - více peněz, více peněz - více budov, více budov - lepší lodě, lepší lodě - vítězství.

A teď to hlavní, loďstvo. V úvodu si nakoupíte počáteční část vaší flotily a k ní v docích dostavujete lodě další, kterých není zrovna málo. Kromě bitevních křižníků, letadlových lodí a hlídkových člunů narazíte také na ponorky, minolovky, transportéry a další. Jestli je ve městě s dokem příslušná budova (rafinerie, reaktor), tak můžete obohatit své loďstvo i o takzvané super lodě (vylepšená verze dané lodi), které mohou jen doporučit. Každý typ lodi má odlišnou účinnost na typy ostatní. V praxi to znamená, že když vám nepřítel zničí všechny lodě jednoho druhu a vy je nemáte kde vyrobit, může následovat nepříjemná drtička vašeho loďstva.

Jako snad všechny úlovky je i tato rozdělena na kola. Tentokrát každé kolo obsahuje čtyři různé části, konkrétně pohyb lodí, výstavbu ve městech, stavbu nových plavidel a útok. Protože všechny čtyři části musí absolvovat obě válčící strany, útočí v jednom kole každý hráč dvakrát (útok je vždy oboustranný). Strategická část zvolila zlatou střední cestu, a tak není ani příliš těžká ani lehká. Každého стратега potěší takové drobnůstky typu, letadla z letadlové lodi mohou být sestřelena, pokládání a likvidace min atd.

Až vás omrzí jednotlivé bitvy, začněte hrát campaign. Od normál-

ních bitev se totiž výrazně liší. Některé již zmíněné parametry jsou předem dány a nemusíte hrát jen na body, ale cílem mise může



být obsazeni určitých měst, doprava konvoje do jisté zóny nebo početní převaha nad nepřítelem. Campaign je rozdělen do dvou či tří bitev, a to tak, že následující bitva je pokračováním předchozí, ale v náročnější podobě. Předem upozorňuji, že campaign je pěkně „tuhej“, protože je přísně časově limitován.

Grafika běhá ve vyšším rozlišení (640 * 480 * 256) a je opravdu dobrá. Velkým kladem jsou animace, které se úlovkům vyhýbají jako čert kříži. Plynulý pohyb všech jednotek je dnes samozřejmý, ale zde můžeme vidět otáčení hlavní, vypouštění torpéd a dokonce i let granátů. Navíc jsou útoky doprovázeny krátkými videosekvencemi v malém výřezovém okně, výborně podbarvujícími atmosféru (kdo by nechtěl vidět topiciho se nepřítele, kterého rozežírá krvelačný žralok). Už při instalaci vás jistě překvapí 29 driverů pro hudbu a 16 pro zvuk. Hudební doprovod k této hře je opravdu zdařilý a hodí se k danému tématu. Škoda jen, že některé skladby jsou krátké a stačí dohrát dříve než skončí kolo. Zvukové efekty se drží standardu. Hra je určena pro jednoho až dva hráče a nechybí zde ani modemové propojení.

Sečteno a podtrženo, The Grandest Fleet je strategie, kterou si oblíbíte na několik dlouhých a pěkně strávených večerů.

MAREK ■

THE GRANDEST FLEET

76%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ animace
+ dobrá hudba
+ hra po modemu
- málo originální

STRATEGIE
Battle Isle II 86
The Grandest Fleet 76
V for Victory 71
History Line 63
High command 45

Testováno na: 386 SX, 4 MB RAM, Sound Blaster. Požadavky: 386, 4 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rolc Quantum quality production, 1994. Testoval: Marek

PC

Jazz Jackrabbit

Všeobecně známý vůdce ultrapravicových želvích teroristů, Devan Shell, unesl milovanou králičí princeznu, Evu Earlong a obsadil galaxii svými poskoky! Je všechna naděje vesmírných králiků ztracena?



Nikolivěk, ježto na scéně se objeví králičí John Wayne a rozstřílí všechny zavržené želvy na malé kousky, prolíje hektolitry krve, nakonec se utká se samotným Shellem a uzme mu princeznu. Celý průběh osvobozování galaxie je rozdělen na 6 epizod, ty jsou pak rozděleny na několik planet a úrovní. Celá hra je vlastně jen bezduchá střelice, skákání po plošinkách, sbírání nábojů a bloudění v bludištích. Jazzovi úkoly se dají lehce popsat takto: a) zastřelte vše, co se hýbe; b) seberte všechno, co můžete; c) co nemůžete sebrat, zastřelte. Když se vám v bludišti podaří najít červený diamant, dostanete se po dokončení úrovně do speciální, trojrozměrné, stáže. Zde je nutno v časovém limitu sesbírat 30 velkých



JAZZ JACKRABBIT

63%

GRAFIKA:
HUDBA:
ZVUKOVÉ EFEKTY:
HRATELNOST:

+ dobrá hudba
+ volba obtížnosti
- zoufale neoriginální

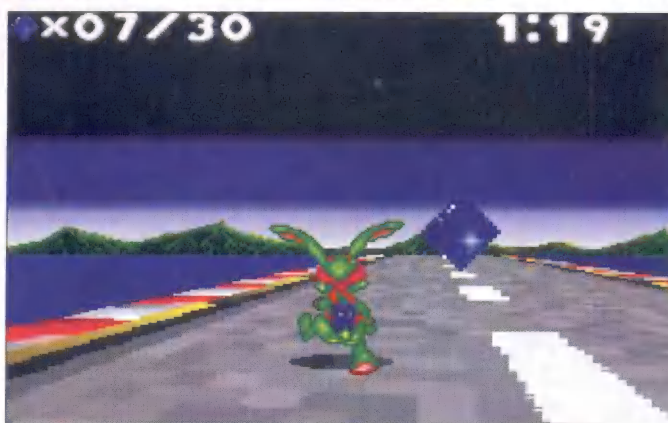
A R C A D E
Cool Spot 80
Prehistoric II 79
Jazz Jackrabbit 63
Prehistoric 25
Carlos 10

Testováno na: PC 386DX 40, 4 MB RAM, SB 16. Požadavky: 386 DX 33, 4 MB RAM. Existuje na: PC. Výrobce, rolc Epic MegaGames, 1994. Testoval: Muddok

modrých diamantů. Toto se děje pobíháním po totálně rovné ploše, protkané silnicemi, po kterých běháte. Tato stáž je nesmírně nudná a namáhavá. O trochu lepší je to v samotné akci. Jazz má k dispozici několik zbraní, ke kterým musí shánět střelivo. Jsou to: BLASTER, do kterého Jazz nemusí shánět nábojnice, TOASTER (poetické jméno), RF MISSILE a LAUNCHER, který plive podivné oválné předměty, které skáčou po podlaze dokud něco netrefí. Pak je zde ještě zbraň speciální - TNT. Kromě zásobníků do zbraní se v chodbách a tajných skrýších dají nalézt různé elixiry typu urychlovač, skákač, nezranitelnost a štíty, ptáci-pomocníci, létající koberce a další. Pokud jste šilenci, můžete se pokusit nalézt v bludišti 100% předmětů a postřílet 100% roztomilých příšerek. Postavička Jazze je poměrně hezky animována, zato ostatní za mnoho nestojí. Příšerky mají občas tendenci procházet zdi a daří se jim to obdivuhodně. Pozadí je mrtvé, strnulé. Hru zachraňuje dobrá hudba,

která podporuje i Gravis a Sound Blaster 16. Rada na závěr - jestliže trpíte komplexem méněcennosti, kupte si Jazze.

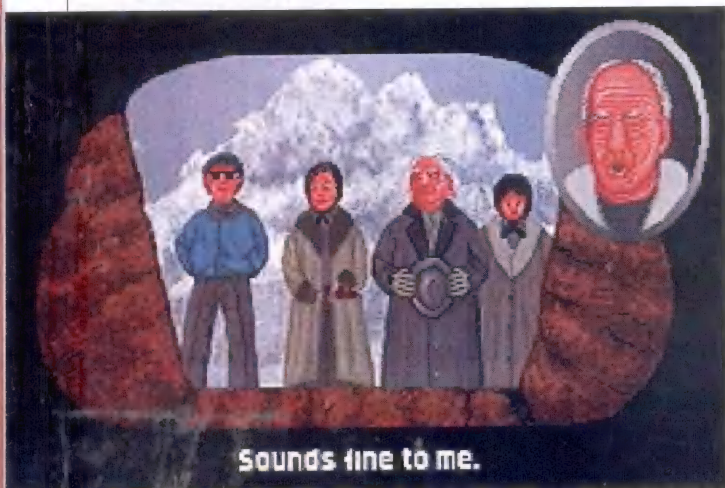
MUDDOK ■



AMIGA, PC

The Clue

Loni byl u nás vykraden průměrně každý třicátý byt. Tato hra se sice odehrává v Londýně v padesátých letech, ale právě loupeže jsou její hlavní náplní.



strýce, šefa tamního zločineckého gangu. Zkusil jsem mu zavolat a...

Dál už to nebudu vykládat, jelikož příběh Matta Stuvysunta, tak se onen vyprávěč jmenuje, tvoříte sami, ale k tomu až za chvíli. Nejprve o jakou že to půjde hru. Již dle názvu (clue = anglicky stopa, myšleno ve vyšetřování) a dle faktu, že strýc je zločinec, je jasné, do jakého prostředí se dostanete. Je to tak, proniknete do podsvětí mezi londýnskou galérku, ale zároveň budete navenek vystupovat jako ctihodný občan. Nechci se hádat, ale

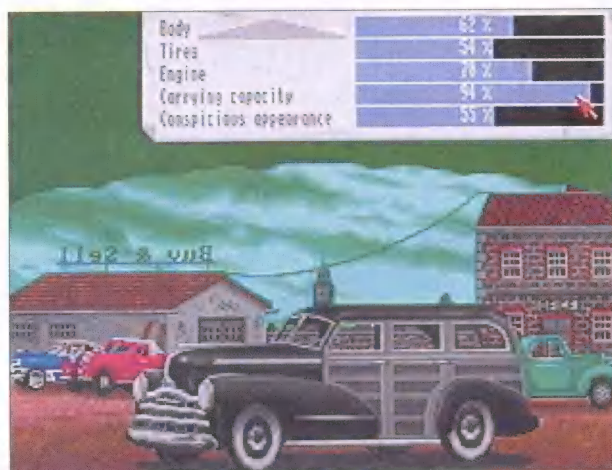
mám takový pocit, že hra ze zločineckého prostředí tu ještě nebyla, když nepočítám nějaké střelčky. Ještě než budu pokračovat, vysvětlím, proč tu hru recenzuji tak pozdě. Dříve totiž byla jen německá verze, ale já německy neumím a ani tento jazyk příliš v lásce nemám, a proto pokud se vyskytuje ve hře více jak 5 německých slovíček, hru odkládám a čekám na anglickou verzi. Nyní jsem se dočkal, a proto můžeme pokračovat. Víte, že se budete pohybovat na šikmé ploše, ale že s pár penny toho asi moc nedokážete. Vaše finanční situace (miním tím Mattova, vaše bankroty mě zas tak moc nezajímají) se ale brzy zlepši, a proto se budete moci vrhnout do první akce.

Hru jsem označil jako adventure, ale jak uvidíte, jsou zde obaženy i prvky jiných typů her, adventure ale jaksi převažuje. Pohled je převážně „vašima očima“, ale často je použit i pseudo 3D pohled. Nejprve k tomu prvnímu pohledu. Ten je použit při pohybu po londýnských ulicích, krčmách, obchodech apod. Při pohybu jsou příkazy jako u her od LucasArts, ale zde jsou jen



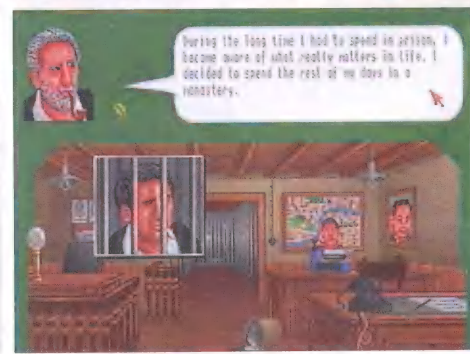
základní jako jít, mluvit, podívat se a navíc je myslet. Příkaz myšlení zastupuje Mattův zápisník a inventury zároveň. Po použití tohoto příkazu se můžete podívat na informace o vašich autech, vytípaných budovách, vašem nářadí, přátelích, vlastnostech apod. U těch příkazů, ale vlastně i celé hry je jedna zajímavost, která se týká ovládání. Hru je totiž lepší hrát joystickem, myši to je sice také možné, ale některé akce lze dělat jen joystickem. Druhý pohled se používá při plánování loupeží a jejich provádění, ale k tomu také až za chvíli. Pohled na svět je vám jasný, přikročíme proto k další věci.

Nyní se pokusím vysvětlit, co v této hře můžete dělat. Vaším hlavním úkolem je ukrást korunovační klenoty z londýnského Toweru, ale k tomu vede dost daleká cesta. Vaši první loupeží bude vykrádání jedné trafiky. Oproti korunovačním klenotům to je sice trochu málo, ale Kolumbus se také nenarodil rovnou jako objevitel Ameriky. Stejně jako Kolumba i vás čeká dosti strastiplná cesta k úspěchu. Zpátky k trafice. Schéma vykrádání trafiky se bude opakovat, i když s jistými změnami, i u ostatních loupeží, takže to berte trochu i jako návod. Nejprve si musíte obhlédnout váš cíl. Záleží na vás kolik hodin strávíte pozorováním, ale maximum je 24 hodin, potom byste byli moc nápadní. Další krokem je sehnání si komplice. Paradoxně totiž neumíte řídit, takže si musíte sehnat minimálně řidiče. Komplici se nejlepe shánějí kde jinde než v hospodách, tam potkáte řidiče, kasaře, specialisty na výbušniny či elektroniku apod. Nikdo vám ale nebude



29.1.1994

Já a moji přátelé jsme se toho sychravého rána přišli naposledy rozloučit s naším kamarádem. Po pohřbu jsme si šli zavzpomínat na staré časy. V té chvíli jsem si uvědomil, že již nemá cenu zatajovat můj příběh. Už je to tak dávno, ale pamatuji si to, jako by to bylo dnes. Všechno to začalo před 41 lety... 3. února 1953 jsem jako chudý venkovan, který měl v kapse sotva několik penny, právě dorazil na londýnské nádraží Victoria Station. Město na mě udělalo samozřejmě velký dojem a tolik lidí, co jsem potkal na nádraží, jsem na vesnici neviděl za celý rok. Měl jsem z toho až divný pocit, tak jsem si raději zavolał taxíka. Jaké jsem ale měl štěstí, stal jsem se stotisícim zákazníkem, a proto jsem mohl taxikem jezdit zdarma po celý rok. Zbyly mi proto nějaké peníze, tak jsem šel do nejbližšího hotelu. Jméno hotelu „U ošklivého psa“ sice moc přívětivé nebylo, ale byl to hotel levný a tak jsem neměl moc na výběr. Hned jak jsem se dostal na pokoj, zavolał jsem své nejlepší přítelkyni, mé matce. Možná vám budu připadat trochu příliš sentimentální na tříadvacetiletého muže, ale k ní jsem měl po celý život nejbliž. Ona mi dala telefonní číslo na mého



pomáhat zadarmo, každý si na začátek zvolí dosti velký podíl, dle jejich znalosti od 40% do 90%, což není málo. Nebudu to moc rozvádět, vy si to prubnete sami. Jen uvedu, že vaše první auto je jen dvoumístné, takže si nenajímejte školy v přírodě, asi by se vám tam nevešli.

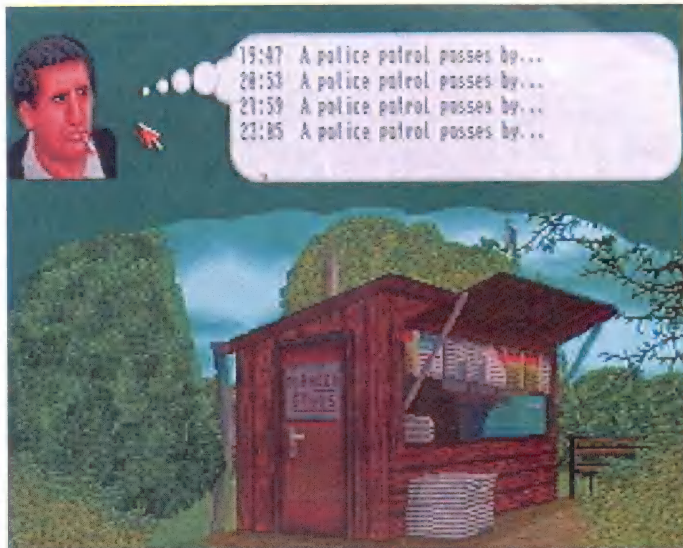
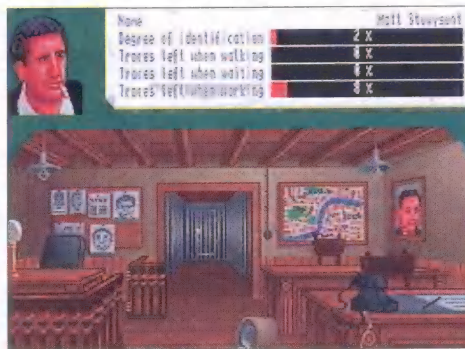
Další záležitostí je nářadíčko, zpočátku máte jen ruce a nohy (tedy zbytek těla máte taky, ale ten vám při loupeži příliš nápomocný nebude), a proto doporučuji si koupit alespoň páčidlo a rukavice. U předmětů se trochu pozastavím. Každý předmět, stejně jako Matt, má své vlastnosti (nejdůležitější je asi hluk), na které je třeba při výběru koukat. Některé předměty potřebují ke svému použití jinou věc (autogen třeba generátor) nebo určitou zkušenost s daným oborem (u pakličů potřebujete zhruba 33% znalosti ze zámečnictví), tím se hry dostal prvek z dungeonů. Vaše vlastnosti se vám totiž se získanými zkušenostmi zvyšují, což je charakteristické právě pro dungeony. Tím pádem nakupování věcí není jen nudnou záležitostí, ale docela zajímavou akcí. Nyní už máte vše potřebné, proto se můžete odebrat do svého pokoje, podrobně si naplánovat loupež. Vyberete si řidiče či jiné potřebné funkce, budovu na vyloupení, auto a můžete přikročit ke kreslení plánu. Zde právě musíte použít joystick. Jim provádíte celou akci krok za krokem. Kudy půjdete ke dveřím, co zvolíte k otevření (paklič nebo páčidlo), kam

Ostatní akce budou daleko složitější. Časem budete odpojovat poplašné zařízení, otevírat ocelové dveře, různé sejfy, likvidovat strážce apod. Prostě stále něco nového. Za získané peníze si mimo lepšího nářadí můžete koupit lepší auto nebo staré opravit apod. Pozor na používání stále stejného auta, to je moc podezřelé. Samozřejmě i budovy nabudou na rozmanitosti. Postupně můžete vyloupit cukrárnu, klub transvestitů, aukční síň, klenotnictví dokonce i domov důchodců či hrob Karla Marxe. Máte se zkrátka na co těšit. Ale samozřejmě policie nebude jen tak přihlížet, a proto si na ně dejte pozor. Bacha na stopy, otisky, stejná auta apod. Stále musíte být ve střehu a to vás udrží



půjdete potom, co vezmete, co budou dělat ostatní osoby apod. Plánujte opravdu do detailů, jinak může váš plán zkrachovat, tím se zas do hry dostal prvek strategie. Pokud máte vše hotovo, můžete loupež provést. Samotnou akci ale již nemůžete ovlivnit, vše bude probíhat dle plánu, zvolit můžete jen útek. Jestliže vše bylo O.K., vrátili jste se do hotelu. Pak schází jediná věc, prodat kořist. Ve vašem okolí jsou celkem tři taková „obchodníci“, přičemž nezapomeňte, že i peníze musíte dát „vyprat“, aby byly „čistý“. (Špinavé peníze neexistují - Václav K.)

Tohle byla ukázka, jak vykrást trafikou.



THE CLUE

80%

GRAFIKA:

HUDBA:

ZVUKOVÉ EFEKTY:

HRATELNOST:

- + skvělá hudba
- + skvělý příběh a nápad
- + výborná zábava
- málo zvuků
- ubohé animace

ADVENTURE

Simon the Sorcerer	85
The Clue	80
Universe	72
7 dní a 7 nocí	69
Maniac Mansion	30

Testováno na: Amiga 500, 2,5 MB RAM, HD. Požadavky: dop. HD. Existuje na: Amiga, Amiga 1200, PC. Výrobce, rok: Neo, 1994. Testoval: Lewis

ale dají se přehlédnout. Nápad je tedy na první pohled skvělý a příběh (až na výjimky), ve kterém ani o love story není nouze, má šanci být také skvělý, kamenem úrazu by ale mohlo být technické provedení. Tak se do toho pustím.

Začnu tradičně grafikou. To jsem si vybral pěkně blbě, protože ta je docela problematická. Ty pseudo 3D pohledy nejsou nic moc, i když chápu, že to je jen malování plánu, já bych to nakreslil ještě hůře, ale stejná grafika zůstane i při provádění akce, což nepotěší. Sice se při akci alespoň znázorní interiéry, ale stejně by to mohlo být daleko lepší. Grafika města, ulic a osob je velice dobrá, ale dost ji kazí ubohé animace, jinak by to šlo. Hudbě bych snad ani nic nevytknul, dobře vystihuje jak atmosféru 50.let, tak napětí při loupeži. Se zvuky to už je horší, ve hře jich totiž strašně málo a uslyšíte je opravdu jen někdy. Autoři si s grafikou a zvuky mohli pohrát trochu víc, ale co Civilizace také neměla nejlepší grafickou a zvukovou stránku a jaká to je hra. Příběh sice k dokonalosti nestačí, ale k výborné zábavě ano. A to platí u The Clue dvojnásob.

LEWIS





Road Rash

Teflon Mike, Rhonda the Rash, Milwaukee Jon... Nikdo z nich se nepřijel jen zúčastnit. Všichni jsou tu, aby zvítězili. Prostředky v tomto případě nehrají roli...

Road Rash jsou závody na motorkách. Jde o rychlost, kvalitu, sílu, agresivitu a hlavně nervy. Road Rash je také pro všechny bikerdy, kde účtu zůstají jen ti nejlepší. Jde taky o prachy a o prestiž. Kromě toho je Road Rash skvělá hra na 3DO od známého herního giganta - Electronic Arts. A teď jde o to Vám ji přiblížit.

Hněď po spuštění Road Rashe jsem se mislem domníval, že židle (jeden z neseděl před Bednou na směr). Myslí, že stejně by reagovala většina hráčů odložených Ami gu nebo PC chy. Hra začíná hrozdícím full screen a tři color filmem, což přebíhá do rozlišení 320x240, že digitalizované video je k nerozeznání od televizní. Za zvuku rockové hudby se pod tvarem sugestivního klipu promalu vzhábe do role zrozená v půlnoci ostružinová lakota. Amozdrá, na PC či Amiga bez MPEG digitální přenos kary zerkle ná. Ale nyní se můžete už odtamtud zúčastňují jiné hry.

Vzápětí po

větší než druhý) a vlastní charakteristiku. Nejdůležitější faktorem je valná. Čím lepší závodník, tím rychlejší jede. Ale když závodník zná svou sílu, a snaží se to mít k sobě s podivem, kdy Road Rash nesmírně očekává.

Vyběrně vybrané, ideové a Vaš bratra se může poprvé na první závod. Jde o čtyři náhodně zvolit jednu z pěti trati. Pochopitelně se nvidia o žudez náhodní závodní okruhu. Trať se dělí na pět úseků: silnice o dlece, tři dlece, tři dlece, tři dlece, tři dlece. Každý úsek má svou vlastní povahu a křivky. V první části je provoz a policejních hlídek. Tak pro začátek zvolíme něco lehkého, třeba město Sierra Nevada a hru na start. Čtyři dlece videa - detailu závodní předstartovní dořeky. Hráčovi motor, oblékání rukavice a pak číselka čekání, než se ze startovního kotouče natáhne dráha.

Váše počítačová pozice je (a i Vaši snůle) vždycky bude ta poslední, tj. číselka. Z bodů HI-FI soupravy svou motory z každých strojů, počítá do odpočítává tři vteřiny do startu. Tedy! Všichni vyrazí koprodu. Během několika vteřin se stroj dostane na plný výkon. S nevidanou plyností a rychlostí se začne vykrusovat dráha a okolí. Cesta vede do kopce i s kopce, počet pruhů se zvyšuje a snižuje, někdy se dokonce dělí do dvou různých proudů (vlastně do třech, ale ten poslední je pro turisty). Okřesky tu a tam křižuje jiná silnice, přičemž při troše smůly můžete narazit (mysleno doslova) i na protijedoucí vůz. Otáče se může býty kopce a pláň, na jejích drahách

byste našli i srázy, samoty, vesnice, předmostí, městečka a města (lidi se dle druhu výstavby, od cihlových rodinných domků po skleněné supermarkety) a dokonce i tunely. Houba tu a přistavet, v termínu závodů jisté počasí, protože za jízdy není daleko od slunce, protož se po cestě a škatat po hřištích hru. Na silnici se krutě závodí, polty buňka (od taxíků po dodávky - šest nebo sedm různých druhů), neopatrni turisté a ve městech i skateboardisti, stařánky a očihořníci. Na poslední úseku závodní dráhy, cípuet svou potlačovanou agresivitu a s gusem je předstírat.

Ale nejen rychlost, ale i nočná návilka brutality je nutná k dokončení závodu. V konkurenčním boji napomáhají bikerům soupeře ke krajnici, nebo do něj nemilosrdně buší. Efektivnější úderý zařítí obušky, basebalky a křetzy. Při souboji však musíte stále sledovat trať, nebo skončíte špatně. A co že se vlastně stane, když nabouráte? Návazil od klasických simulátorů nekončíte, ale můžete doběhnout zpět ke svému stroji (při běhání postavíteku normálně ovládáte kursory), nastartovat a znovu zkusit své štěstí. Pouze na ukazatel poškození motoru ubude jeden stupeň. Právě tato ne-realističnost řadí Road Rash mezi zábavné závodní hry. Velmi oceňuji, že se autorům podařilo najít ideální kompromis mezi skutečnými fyzikálními zákony a zábavností. Kupříkladu srážka s protijedoucím autem v rychlosti 30 mph ne způsobí kromě mírného zpomalení vůbec nic, padě z motoru v 135 mph znamená zase pouze pád. Lépe si zahrájet, ale zdravý rozum to stále ještě neuráží (respektive je to přijatelné v rámci možnosti). I když z času zrační o ně snáší? Nevím, nevím...

Vrať se zpět k závodu. Dopadnout může v zásadě čtyřmi způsoby: 1) Projedete cílem na prvním až třetím místě. Tím se můžete vrátit a nebudete obdrželi finanční odměnu, ale také uvidíte jeden z asi šesti vítězných videoklipů. 2) Cílem sice projedete, ale jako čtvrtý až čtvrtý. Dočkáte cenu utěchy (pár basket) a uvidíte jak bikeri zacházejí s "Josefy". 3) Nekde na cestě Vás chytí všude příslušní policie. Pokud máte na pokutě, zaplatíte a vše je OK. Nejprve však shlédnete putovního scénku (opět jednu z několika). 4) Ztratíte tak čas, že vaše motorka závod nedydrží. V tom případě pro Vás závod končí a Vy musíte zaplatit pokutu.

V prvních dvou případech získáte finance, které můžete buď dát na novou motorku. Místní obchod nabízí patnáct motorek ve třech třídách a v nejrychlejších cenových relacích (od dvou do čtyřiceti tisíc dolarů). Ty nejlepší jsou rychlé, skvěle sedí na silnici a mají turbo, díky němuž dočkáte na krátkou dobu ze stroje absolutní maximum. S dobrou motorou budete své soupeře snadno porážet. JENŽ! Jakmile projedete vítězně všech šest trati, borský gang Vás potká na další dráze.

s čím pochopitelně souvisí, jak zlepšení

soupeři, tak i finančních odměn a pokut. Navíc se také zhrstí doprava, frekvence zápasů a výlopa na vysokou a jiných příležitostí.

Tak, sáhvá, rychlost a brilantní grafika jsou již vycházející žijící zvanové oběti a ludba. Řev motorů, zvukové efekty a hudba. Řev motorů, zvukové efekty a hudba, která se k motorovým závodům vybírně hodí (ona pro toto prostředí dokonce přímo zkomponovaná). Pokud budete zrovna v některém z menu a chvíli počkáte, uvidíte k plentkám i kompletní videoklipy.

3DO převládá podobně naplňt k běžnému vybavení našich (Velikých) hráčských domků. Po skončení hry Road Rash musím říci, že "Road Rash je skvělá zábava na dlouhou dobu. Je zatím to nejlepší, co jsem měl zabíhající simulátor. Tedy, až zase někdy zkusíte mezi 27 a 28 jasně Durz Townu, zkusíte se odnávovat v klávných motorových závodech. Ale POZOR! V manuálu varují, aby se to nikdy nezobrazil ve skutečnosti. Je to jen hra.

Haquel P. Tickwa



lata se na obzoru objeví skvělý úsměv ubávek a Vy si můžete zvolit jedinou vý závodní "big game mode". Předpokládám, že si výškové kompletní hra. V tom případě Vás nemine výškové postavy. Každý z osmi hráčů má pěkný číselník (jeden je

HAQUEL

„Mám ráda závodní hry, hlavně ty zábavnější. Mám je raději než ty realistické,“ řekla nám před nedávnem Violet Berlin na ETSC. Tehdy jsem s ní hluboce nesouhlasil. Kritériem dobré závodní hry pro mě byla hlavně realističnost. Ne dnes. Po té, co jsem měl možnost hrát Road Rash na 3DO, se na „zábavnější“ závodní hry dívám úplně jinak.



ROAD RASH

91%

GRAFIKA:	
HUDBA:	
ZVUKOVÉ EFEKTY:	
HRATELNOST:	

- + hratelnost
- + video klipy
- + rychlost
- horší jízdní vlastnosti
- krajina se okouká

Testováno na: FZ-1 REAL
3DO Interactive Multiplayer.
Požadavky: otto. Existuje na:
3DO, Výrobce, rok: Electronic Arts, 1994. Způjčil: Games World. Testoval: Haquel P. Tickwa



You're outta money and outta luck!
Game over, man!

RIKI, BOX 117, 814 99 Bratislava 1

GAMES WORLD

AMIGAinfo

Audio Excel 16, DSP processor, stereo	3,490.
Sound Blaster PRO	3,499.
Sound Blaster 16	5,389.
Sound Blaster 16 ASP	7,178.

Novell, Lantastic
Kompletní služby včetně projektu


Uživatelská příručka II (420 str.)	250,-
Amiga Profi + disketa	299,-
Assembler 68000 + disketa	169,-
Amiga a pevné disky	79,-
Amos Basic + disketa	219,-
GFA Basic + disketa	250,-
Fasttracker	79,-
Amiga Hardware	99,-


vyžádejte si kompletní ceník


PC


Clouds of Xeen


Might & Magic IV


 - Vesmír, obklopuje celý svět. Při skoku do tohoto místa následuje smrt


 - Hory, přez ně jen se znalostí Mountaineer (učí v Rivercity)

 - Spálená země, nachází se jen v okolí Lávových polí


 - Lávová pole, při přechodu ubývají Hit Pointy


 - Lávový kopec, přechod tohoto pole je bez nebezpečí


 - Džungle, její přechod jen se znalostí Path findera (učí ve Vertigu)


 - Brízy, tyto stromy je možno přejít bez zvláštních znalostí


 - Louka

 - Cesta, přechod bez jakýchkoli zkušeností


 - Hlína


 - Poušť, přechod tohoto pole skupinu silně vyčerpává


 - Oáza, vyskytuje se pouze na poušti, tam je možno spát


 - Zimní les, přechod stejně jako Džungle

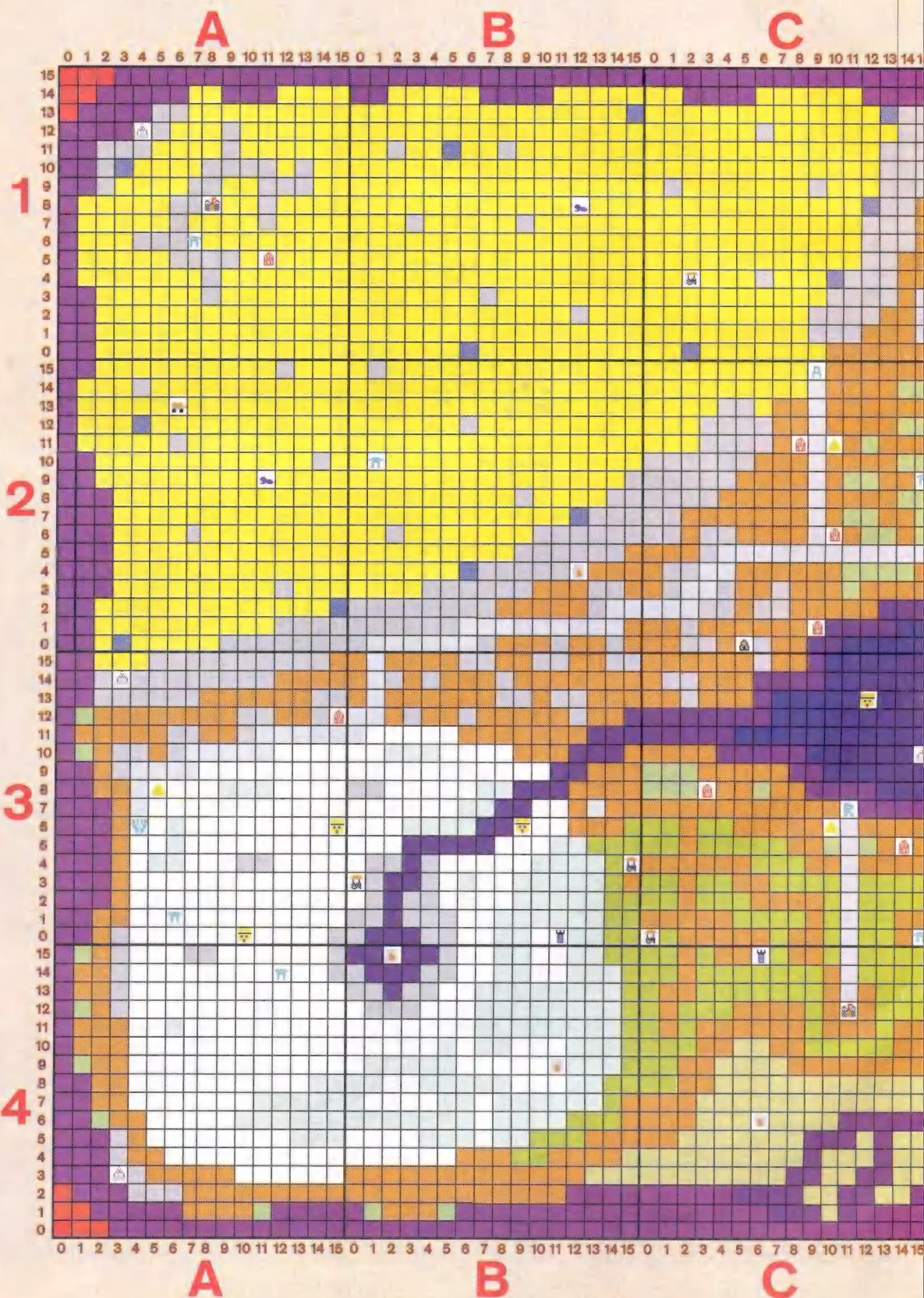
 - Zimní krajina

 - Bažina

 - Řeka, přeplavat jen se znalostí Swimmera (učí v Rivercity)

 - Hluboká voda, přeplavat pouze s kouzlem Walk on water

 - Aktivátor, v každém rohu světa je jeden, aktivace nutná jen pro pátý díl



VŠEOBECNÉ POKYNY:

Pokud obejdete všechny skřítky Ročních období, dostanete 150 000 experienci. Skřítkové Vám zadají celý úkol od začátku, ale zkušenosti dostanete jen po prvním kole. Po každém obejití skřítků se postavám upraví jakékoli nesrovnalosti ve věku. Např. pokud jste v castle Basenji přečetli scroll of aging, která přidává postavě 5 let věku, po obejití skřítků se věk upraví do původní podoby.

VŠEOBECNÉ K OCHRANÁM:

Ochranná kouzla jsou dvojího druhu - dílčí a komplexní. Dílčí je Protection from Elements, která chrání vždy jen před jedním druhem úto-

ku a to před elektrikou, chladem, ohněm a jedem. Je silnější než komplexní ochrana, ale trvá déle její celkové zapnutí. Je dobré chránit se jedním druhem ochrany, pokud jdete do nebezpečné země (např. v ledové zemi se chránit před chladem atd.). Je dobré chránit se proti soupeřům, pokud bojujete kouzelnými zbraněmi (uvedeno v řádce Neprátelé).

Mraky:

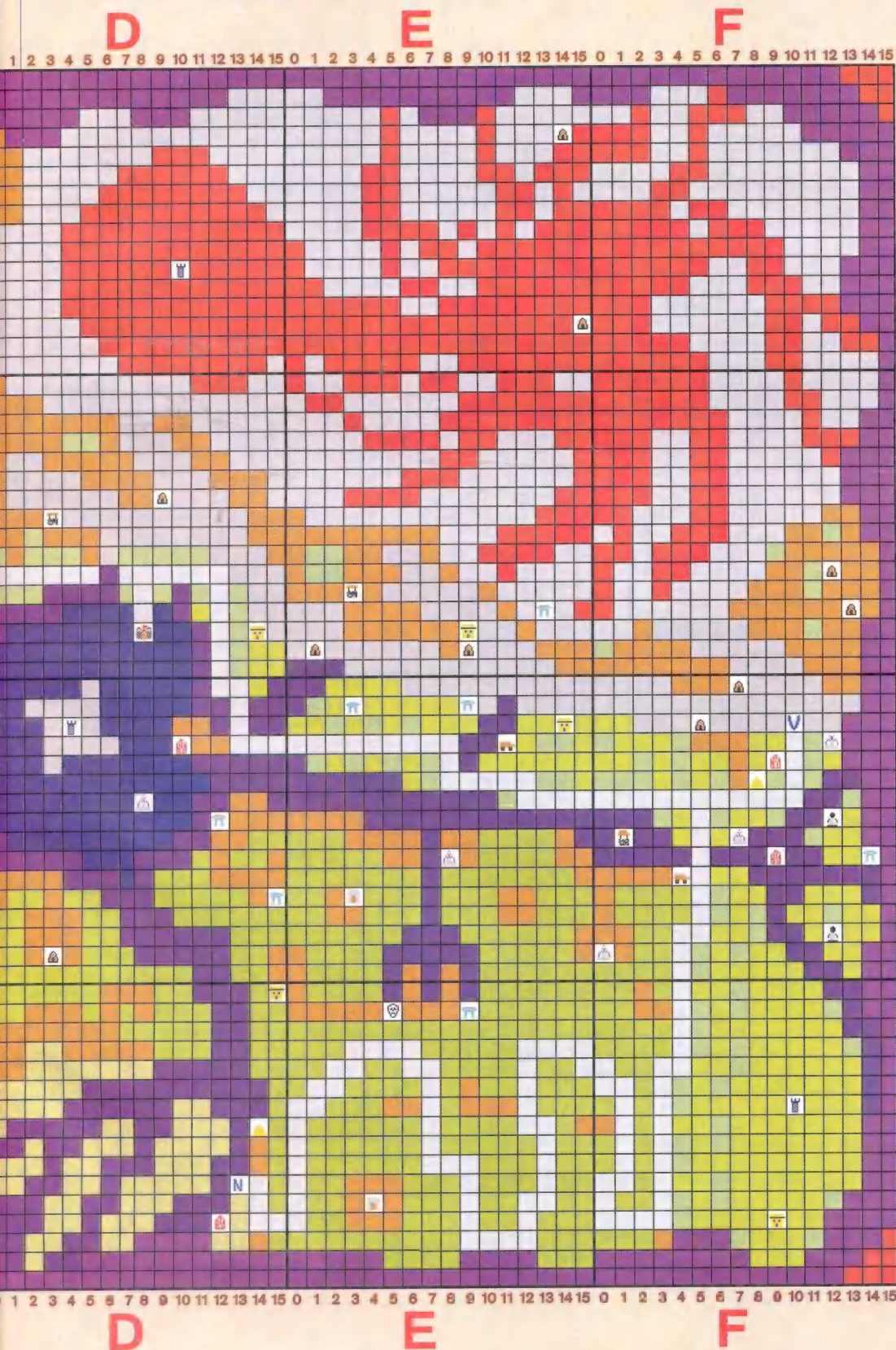
Mračna a mračné světy jsou pokračováním každé věže. Pokaždé si musíte zapnout levitaci a sledovat pozorně čas, protože začátkem každého dne se levitace (a i každé jiné kouzlo) vypíná. Potom následuje rychlý let bez padáku.

Levely:

Ve hře lze dosáhnout pouze 20. levelu, peníze pro trénink se zvyšují s každým levelem. Jsou zde dvě místa, kde lze dosáhnout umělého stálého zvýšení levelu: socha v Golem Dungeon a studna v Shangri-la. Obě místa přidávají permanentně jeden level. Doporučuji použít tato místa až nakonec po natrénování 20. levelu.

Studny ve městech:

Studny se vždy aktivují až po splnění úkolu ve městě. Předtím je nebezpečné z nich pít. Pokud jsou ve městě dvě studny, jedna je falešná a doporučuji použít Day of Sorcery. Hlavy na rámu odkývají dobrou nebo špatnou volbu.



- Pyramida, slouží k přepravě mezi čtvrtým a pátým dílem hry (jen pokud jsou nainstalovány společně)

- Věž (Tower), ke každé je potřeba najít speciální klíč. Na věž v posledním patře navazují mračna (clouds), která je možno projít s kouzlem Levitation

- Podzemní kobka (Tomb), ke každé je třeba speciální Kámen Otevření (Stone)

- Dům, (Outpost, camp), žijí v něm buď lidé, nebo zrudí (v tom případě je za zničení odměna)

- Fontána (fountain), její vody dodávají po napití zázračné schopnosti

- Stan, vždy v něm bydlí lidé, zadávají úkoly

- Chrám (Shrine), podobně jako studna dodává vyšší ochranu, zvětšuje odolnost (resistance)

- Studna (well), funguje stejně jako fontána

- Provoz, bydlí v něm lidé, zadávají úkoly

- Štola (Mine), v některých bydlí Dwarfové (tam se dá těžit zlato), v jiných Orcové - za jejich zničení je odměna

- Hrad (castle), jsou jen tři, v jednom sídlí král, v druhém vlkodlaci, třetí se dá koupit

- Sfinga (sfinx), jsou jen dvě (na poušti), druhá je jen pro pátý díl

Teleportovací systémy:

Zrcadla pro přepravu jsou v každém městě s výjimkou Shangrila. Nejsou v žádném hradu. Pro alternativní přepravu je zde kouzlo Town Portal a Lloyds Beacon. Při prvním přesunu do jistého místa vás zrcadlo přepraví vždy, podruhé musíte jít pěšky (to platí jen pro věže a tomby).

Membership:

Membership neboli členství je v každém městě. Zapsání se je nutné, pokud chcete v městě nakupovat kouzla (členství určitého města se zapisuje do Awards).

Souřadnice:

Mapa je tvořená sítí souřadnic o velikosti 16 x 16 polí na jeden čtverec, přičemž východním bodem je 0,0 vlevo dole.

Mapa pro města (souřadnice v návodu) jsou až na výjimky stanovovány pro vchod do určité místnosti.

Čtverec A1

Neprátele - Sand Worm, Sand Golem (5 gemů za zabít)

levý horní roh - aktivátor

4, 12 - Waters of Great Power - studna přidává 250 Hit Pointů

7, 6 - Shrine of Energy - chrám přidává 50 energy resistance

11, 5 - Stan Arie the Apprentice - zadá úkol donést z Castle Basenji (A1,8,8) Scroll of Insight, za donesení odměna: 750 000 Experience, Jeweled amulet of the Northern Sfinx (B1, 12,8)

8, 8 - Castle Basenji: nepřátelé - Werewolf (způsobí Disease), Wizard (250 goldů, 25 gemů), Cult Leader (450 goldů, 30 gemů) V hale: Scroll of Electricity - dá 5 000 exp., 10 elec. resistance, zvýší věk o 3

- Fire
- Magic

(Každá listina dá experience a přidá věk. Toho se lze zbavit tak, že postupně obejdete všechny Druidy ročních období.) Poklad: 20 000 goldů, 1 000 gemů. Heslo do druhého patra: THERE WOLF. Podzemní kobky: osvobodit lidi - 10 000 exp., 3. patro - uprostřed Scroll of Insight

Čtverec A2:

Začátek pouště, spát je možno pouze v oázách.

Neprátele: Sand Worm, Sand Golem (5 gemů), Giant Scorpion

11, 9 - Sfinx (vstup pouze při spojení s pátým dilem hry - Darkside of Xeen).

6, 13 - Vůz Saula the Praymastera - naučí Pray za 10 000 goldů.

Čtverec A3:

Ledová země, spát jen mimo led.

Neprátele: Cyclop (1 300 g, 5 ge, způsobují confused - vyspat se), Ninja (50 g, nejlépe Lightning bolt), Snow beast (nejlépe Fantastic Freeze)

3, 14 - Fountain of Great Protection - dává 30 Armor class

15, 12 - Kai Wu the Monk - zadá úkol zničit Ninji (dojit k Pagodě): odměna 75 000 exp., naplní batohy jídlem

15, 6 - Pagoda - po vymáčení Ninjů se tam Mnich nastěhuje

10, 0 - Golem the Gnome King - zadá úkol zničit Cyclopy (na A4, 10, 8), odměna: 100 000 exp.,

6, 1 - Winter Druid - jeden ze čtyř Druidů ročních období

8, 14 - Barbarians camp - za zničení 25 000 exp.,

5, 8 - Pyramida - slouží k teleportaci mezi čtvrtým a pátým dilem hry

4, 6 - Winterkill

Rozloha: 14 x 14 polí

8, 13 - Random the Mayor: zadá úkol zničit duchy: odměna 500 000 exp., titul

Duchové: 3 vlny - 1. Spirit bones, 2. Polter foul, 3. Ghost rider

Pravidla na ničení duchů: 1. Zničit všechny duchy (pozor na tajné místnosti! duchy zničí magická zbraň, gemové kouzlo nebo nejlépe lahev Potion of holy words)

2. Zazvonit na jižní zvon

3. Navštívit Randoma (8, 13)

4. Opakovat dokud nezničíte všechny vlny

3, 8 - Casper the Guildmaster - Membership (členství) za 1 000 g,

7, 5 - Mindmeld Guild (kouzelnictví)

Studna: aktivuje se po dvojitém zazvonění na oba severní gongy: dává 50 Might

Čtverec A4:

Neprátele: Cyclop (1 300 g, 5 ge, kouzlí confused - vyspat se)

3, 3 - Waters of Great Magic - fontána přidává 250 Spell pointů

10, 8 - Cyclops outpost - zničit, odměna u Gлома na A3, 10,0

12, 14 - Shrine of cold - chrám přidává 50 cold resistance - vlevo dole aktivátor

Čtverec B1:

Střed pouště, Neprátele: Giant scorpion, Sand Worm, Sand Golem

12, 8 - Northern Sfinx

Neprátele - všechny druhy golemů, Mummy

Bonusy - gemové krápníky (1. patro - za 100 ge - šestkrát)

Knihy: Alchemi - učí kouzlo Item to Gold, Sun - učí Starburst, Heavens - učí Divine Intervention

Křeslo pro Thievera - 500 000 exp.

Heslo do druhého patra: GOLUX

II. patro - Bonusy: gemové krápníky (za 300 ge - šestkrát)

Křesla pro: Dwarfa, Orca, Gnoma, Humana - každé 500 000 exp. + titul

Čtverec B2:

Neprátele: Giant scorpion, Sand Worm, Barbarian (25 goldů)

1, 10 - Summer Druid - jeden ze čtyř Druidů ročních období

12, 4 - Warzone - tomb pro nácvik boje s příšerami od levelu 1 - 10, při počtu příšer 1 - 20

! v této oblasti bohové zakazují nahrávání (save i load) ! Vítězství se zapisují, po výhře jste automaticky dopraveni do Vertiga

Čtverec B3:

Neprátele: Evil Archer (300 g, 10 ge., kouzli elektrinou - zapnout Protection from Element - electric.), Ice Troll (nutné porazit v jednom kole, jinak si obnoví hit pointy)

Ninja (50 g)

9, 6 - Halon the Efficient - zadá úkol donést lávový kámen (molten lava - E2,7,11), odměna 150 000 exp., Widget

6, 3 - Thick Bark the Civilized - mluvící strom - zadá úkol zničit Ice Troll (camp na B4,2,7) odměna 75 000 exp., naučí kouzlo Super Shelter

15, 4 - Well of intellect - studna přidává 50 inteligenci

0, 3 - Well of accuracy - studna přidává 50 přesnosti

11, 0 - Tower (věž) - vstup pouze při spojení s pátým dilem

Čtverec B4:

Neprátele: Evil Archer, Ice Troll

2, 15 - Cave of Illusion - v této jeskyni je možno si za gemy podstatně vylepšit vlastnosti skupi-

ny. Celkově je však potřeba částka více než 1300 gemů.

Water Golem (5 gemů za zničení)

1. level: lebky učí za 10 gemů (Might, Int., Per., Luck, Accy., End., Spd. - vše 2x), o 2

2. level: učí za 20 gemů, zvyšují vlastnosti o 3

3. level: učí za 50 gemů, zvyšují vlastnosti o 5

4. level: učí za 200 gemů, zvyšují vlastnosti o 10, za částku 300 gemů prodají Enchant key to Tower of High Magic

Na pozici 14,13 je zátka: po vytažení (NUTNÁ síla vyšší než 50) se vypustí voda a je možný přístup k pokladům v podlažních dvířkách.

Guardian (5 ge.) Poklady: level 4 - 8,0, 11,3, 15,0 (používat kouzlo Teleport)

level 3 - 8,2,

level 2 - 2,1, tajná lebka MIGHT 3.14

level 1 - 11,8

2, 7 - Trolls lair - za zničení 20 000 exp., 5 000 goldů

10, 12 - Evil Archers camp - za zničení 20 000 exp., 3 000 goldů, 50 ge.

11, 9 - Golem Dungeon

- klíč je Golem Stone of Admittance

- Stone golem (8 ge.), Wooden golem (5 ge.), Iron golem (10 ge.), Diamant golem

(20 gemů - nejspíše nejtěžší chodící příšera - dobrá jakákoli ochrana + studny)

- KINGS MEGAKREDITS - celkový počet 14

- u Wooden gol. - osekát větve pákama, teleportem vyskočit, u Stone gol. - stisknout tlačítka tak, aby na zemi leželo 6 lávových kamenů (pozice buttonů zleva dole - Zap., vyp., vyp.), u Iron gol. - horní řada pák: 1.zap., 2.zap., 3.vyp., spodní řada: všechny zap.

- páka na 19, 25 - zapnout a šlápnout na teleport v místnosti - ! vyrojí se všichni golemové naráz

- „šilený“ teleport na 28, 25 - all na začátek

- další teleport: místnost s Diamantovým golemama

- přes další teleport na konečnou - zase všichni golemové ve dvou vlnách

- poklad v truhle: 3 000 gemů

- dotyk na sochu: titul, 1 level bezplatně navíc všem, teleport na začátek

14, 13 - HOLY BOOK Of ELEVKIND (na C2, 3,8)

Čtverec C1:

Neprátele: Giant scorpion, Sand Worm, Gargyle (kouzlí Sleep - zasažený usne - probere ho kouzlo Awaken)

15, 11 - Gargoyles chest - pokladnice, naleznete SCARAB Of IMAGING

2, 4 - Well of Endurance - studna přidá 50 endurance

Čtverec C2:

Neprátele: Ogre, Barbarian (25 g), Joustler (2 000g, nejlépe zmrazit kouzlem), Giant Scorpion

9, 1 - Captain Nystor - zadá úkol zničit Ogry (outpost na C2, 5,0), odměna: 40 000 exp., 20 000 goldů.

10, 6 - Carlawna the Cleric - zadá úkol vrátit SCARAB Of IMAGING od gargoylů (C1, 15,11), odměna: 75 000 exp, každého naučí Moon Ray

15, 9 - Autumn Druid - Podzimní skřítek, jeden ze čtyř Druidů ročních období

8, 11 - Falagar the Wizard - zadá úkol donést Crystals of Piezoelectricity (V ASP v místnosti s Transformátorem na 8, 11), odměna: 75 000 exp., učí Megavolty

1, 8 - Barbarian camp - za zničení 25 000 exp,

10,11 - Pyramida - slouží k přepravě mezi čtvrtým a pátým dilem hry

9,15 - ASP

- Rozloha: 14 x 14 polí

- Neprátele: Snake Man (hadí muž, 100 g), Guardian ASP (had, zničit Dancing swordem k do-

stání v kouzelnictví)

- Studna - přidává Hit Pointy
- Snake oil (5, 1) - Adam the Town Resident: žádá o záchranu města

- Scale House (5, 3) - Eve the T.R.: poradí zničit Transformer

- ASP Guild (5, 5) - Kouzelnictví
- Travel Pit (11, 3) - přepravní zrcadlo
- Sarah Slither the Guildmaster (6, 8) - členství za 500 goldů

- Přes písečné náměstí se musíte přenést pomocí JUMPu, levitace nestačí. Rada na pedestalech: Koule na náměstí nastavit dotekem tak, aby vlevo dole zůstala červená, vlevo nahoře modrá, vpravo nahoře červená a vpravo dole modrá. Pak je možno zničit transformátor.

- Transformer (8, 14) - za zničení 50 000 exp.,
- CRYSTALS OF PIEZOELEC. (8, 11)

Čtverec C3:

Nepřítel: Killer Sprite (Confused - očarování - spraví pouze v chrámu, 6 ge.), Evil Ranger (500 g, 5 ge, Poisoned - kouzlo Cure Poison)

12, 13 - Medin the Fisherman - zadá úkol zabít Water Dragony (na jezeře jsou jen tři, kouzli mrazem), odměna: 100 000 exp. + náhodná zbraň či brnění

15, 10 - Olympian Fountain - fontána přidává 10 Might, End, Spd, Accy naráz

3, 8 - Tito the Elf Priest - zadá úkol nalézt HOLY BOOK OF ELEVKIND (B4, 14.13), odměna: 60 000 exp, 25 000 goldů

10, 6 - Pyramida - pro teleportaci mezi 4. a 5. dilem hry

14, 5 - Danulf the Faery King - zadá úkol najít WAND OF FAERY MAGIC (D4, 8.14), odměna: 45 000 exp., 25 000 goldů

0, 0 - Well of Personality - studna přidává 50 Per.

15, 0 - Shrine of Magic - chrám přidává odolnost proti Magii o 50

11, 7 - RIVERCITY

- Rozloha: 30 x 30 polí

- Nepřítel: Insane Beqer (žebráci, 1 g), Robber (200 g), Robber boss (400 g), Sorceress (kouzli ohněm, 1 g, 15 ge), Yang Knight + Captain Yang (1 200 g)

- Studny: u žebřáků - INSANE, na náměstí - 100 spell pointů

- Street Fighting (12, 12) - trénuje skupinu až do 15. levelu

- Pray N Pay (13, 21) - kostel, Donatio za 25 goldů

- Captain Nystor (16, 23) - půjčí loďku za 100 g

- Darlene the Swimmer (19, 23) - naučí plavat za 100 g

- Barok the Sorcerer (25, 20) - zadá úkol vrátit MAGICAL PEDANT (Riverc., 1.20), odměna: 80 000 exp, učí Enchant Item Spell

- Martin the Mountaineer (30, 30) - učí horolezectví za 5 000 g

- Magneto the Navigator (22, 30) - učí navigaci za 2 000 g

- Witches Cauldron (7, 28) - kouzelnictví

- Vatawna the Guildmaster (25, 27) - membership (členství) za 500 g

- Bulls Tavern (19, 16) - hostinec, jídlo na 20 dní za 50 g, u stolů se dozvíš o Warzone

- Arnolds Gym (28, 1) - tělocvična, učí Bodybuilder za 1 000 g

- Martial Training (28, 3) - učí Armmaster za 300 g

- Lindons Temps (28, 6) - zaplatí za týden práce 100 g

- Rivercity Smithing (19, 9) - místní kovář

- Bank (18, 3) - banka

- poklady města: poklad žebřáků - v každé truhle je 1 g a 1 ge, poklad čarodějek - 800 goldů, Baroks Magical Pedant, 5000 g, 200 ge, poklad robbérů - 5000 g, 100 ge, PRINCESS ROXANAS

TIARA (do Burlocku), 1 000 g, poklad rytířů - 5 000 g, 100 ge, 50 000 goldů

Čtverec C4:

Nepřítel: Evil Ranger, Killer Sprite, Swamp Thing, Mouchy

6, 15 - Tower of High Magic

- 1. patro: Flying Feet, Brew - Electricity, Cold, - zvyšují resistenci o 10

- pozor na zelená pole! Berou spell pointy.

- 2. patro: 2 truhly, Brew - Fire, Poison, cold, Electricity

- Sorcerer (360 g, 40 ge)

- 3. patro: 2x Poison brew, Energy

- Sorcerer, Fire Dragon (každého draka okamžitě zabije Scroll of Implosion) - 4. patro: Mysteries of Light - naučí kouzlo Prismatic Light, Art of Magic - naučí Prestidigitation Skill

KEY TO DARZOGS TOWER

- High Magic Clouds (mračna) - Clouds Golem (10 ge), Bubny (25.28, 16.10, 17.24, 4.21)

11, 12 - New Castle

- koupit od obchodníka za 50 000 goldů - dostanete klíč Deed To Newcastle

- při prvním vstupu najdete klíč Stone of a Thousand Terrors (na C4.6.6)

- při druhém vstupu Golem Stone of Admitance (na B4, 11.9)

- postavení každého patra se musí zaplatit Kings Megacreditama (viz Burlock)

- Wooden Golem (5 ge), prolézt všechny žebřiky dolů

- Trénink do 20 levelu, Banka, Chrám (Donatio za 25 g), v sudech jídlo na 20 dní

- heslo do podzemí: LABORATORY

- kobky: sbírat Potion of the Gods (při boji dodá všem zpátky zelenou, i když jsou mrtví) - celkem čtyři

- 7, 4: XEEN SLAYER SWORD (jen s ním se dá zabít lord Xeen)

- studna - dodává 20 Armor class

6, 6 - Tomb of Thousand Terrors

- White tomb juice: 5 Luck, Yellow: Accy, Blue: Per., Orange: Intel., Purple: Spd, Green: End, Red: Might

- Ghoul, Tomb Terror (i v truhlách), Tomb guard (kouzli magii)

- teleport na 3, 5 přenáší mezi Terrory, telep. na 9, 8 a 17, 8 a 1, 30 na začátek

- Stocks: 5 000 exper. (pouze pro prvního, kdo se dotkne)

1, 11 - Evil Ranger Camp - za zničení 10 000 exp.,

Čtverec D1:

Nepřítel: Lava Golem (10 ge.), Acidic Dragon

10, 5 - Tower, věž pouze při spojení s pátým dilem hry

Čtverec D2:

Nepřítel: Joustier (rytíř, 2 000 g, zmrazit kouzlem)

9, 9 - Dwarf Mines level 5 (D.M. popsány dále souhrnně)

3, 8 - Well of Might - studna přidává 50 Might

14, 2 - Joe Merchant - učí Merchant skill za 6 000 g.

8, 2 - Castle Burlock

- Mad Foul (Blázniví šašci - způsobují INSA-NE), CastleGuard (40 g) + Kings Guard (100 g) - objeví se po vyloupení státní pokladny

- donést Princess Roxanas Tiara (West Tower 3. level, 2.1) - odměna 200 000 exp., 12 325 g., 192 ge. (pokud jej máte při první návštěvě, klikněte na postel 2x)

- East Tower - kobky: Black liquid přidává 10 Might, soupeři: Mad Foul, Castle Guard, Ice Troll, Fiery Dragon (nejlépe Implosion)

- 2, 7: Master Builder - královský stavitel, postaví patra NEWCASTLU za 5 Kings Megacre-

ditů

- 1, 4: Artemius the Kings Advisor, chce osvobodit Crodaz Darzogs Tower, pak dá Excavation Permit (právo vlastnit hrad a kobky)

- Throne room: knihy - Astrologie, Linguist (zapiše se do skills, pokud jsi linguista, dokáže rozluštit jakýkoli nápis, i na sochách)

- po schodech nahoru: Royal bedroom - poklad: 200 ge, 43 000 g.

Čtverec D3:

Nepřítel: Water Dragon (pouze 3, kouzli mrazem), Killer Sprite

3, 1 - Cave full of Blue Speckled Eggs - za zničení 10 000 exp.

10, 12 - Captain Nystor - půjčuje loďku za 100 g.

15, 4 - Shrine of Electricity - chrám přidává 50 resistenci

12, 8 - Ligonos the Spirit - hledá skull (na D4: 2, 1), odměna: 40 000 exp., každému Recharge Item Spell

8, 9 - Sages Fountain - fontána přidává 10 intelekt a personalitu

4, 13 - Darzogs Tower

- 1. patro: Carnage Hand (10 ge), zelené pole bere spely, poklady - 1 000 g. Nechodit prostředkem bez Day of protection (platí i pro ostatní patra)

- 2. patro: Darzog Clone (kouzli elektrikou), zelená poleteleportují do 1. patra, Book of Speed - 20 speed, Personality, Endurance, Intellect, Might, Accuracy

Chest: 5 000 g, 500 ge, 50 000 g,

- 3. patro: Darzog (50 ge, pozor! Dokáže udělat ze soupeře kámen! - odčaruje Stone to Flesh), po otevření truhel následuje SMRT

- 4. patro: 4, 6 - Crodos (lze i Teleportem), 1 000 000 exp., poklad: 5 000 g, 100 ge

Darzogs Clouds (mračna)

- skokem z pole označeného jako Xeen 9 N se dostanete na Xeenova mračna a k jeho hradu (skočíte teleportem o 9 polí na sever).

Čtverec D4:

Nepřítel: Stingers (mouchy, způsobují Weak - vyspat se), Swamp Thing (tuhý strom, dlouho vydrží, ale moc neublíží), Zombie, Skeleton

15, 15 - Celie, pokud nemáte skill Pathfinder, doporučuji skákat z vody na 13, 15, zpátky do vody z D3, 15.0, 5 000 exp., zajít za Derekem na F3, 4.5

14, 8 - Pyramida - pro teleportaci mezi 4. a 5. dilem

13, 5 - NIGHTSHADOW

- rozloha 14 x 14 polí, nepřítel: Bad Queen, Gnome Vampire (Frost Biting nebo Freeze)

- Na stromech rostou Gemy

- Coffin - truhly: 999 g.,

- 5, 1: Treasure Trove: upíři, 3 truhly

- 4, 4: Gnome Home: upíří domov

- 14, 11: Count Du Monay The Guildmaster - členství za 250 g.

- 12, 8: Moon Guild - kouzelnictví

- Count Draco - rakev: pro otevření je třeba nastavit sluneční hodiny na 9 hod., počkat na noc a otevřít rakev, vypnou se spely, 50 000 exp., 99 999 g.

- studna: přidává 10 levelů dočasně

8, 14 - Wand of Faery Magic (donést na C3.14.5)

2, 1 - Ligonos Missing Skull (donést na D3.12.8)

12, 3 - Mirabeth the Mermaid - donést Elixir z Jak Stone (dá klíč Jak Stone Of Opening na E4: 4, 4), 250 000 exp., + 5 personality všem

Čtverec E1:

Nepřítel: Lava Golem, Acidic Dragon

14, 12 - Cave of Dragon

- na křižovatkách dračí pokladničky - přeska-

kovat teleportem

- na náměstích draci: Frost Dragon (Xeens pet - kouzli mrazem), Fire Dragon
- poklady: 13 pokladů 25 000 g a 500 ge,
- knihy dračích umění: na první nutná intelligence více než 50, na posled. přes 150
- Dragon King (dračí král) - nepůsobí na něj žádná magie, doporučuji napít se ze studny na accuracy + 50, ochrany

- 15, 2 - Cave of Volcano
- Devil (kouzli mrazem), Demon (kouzli ohněm)
- poklad z truhel: pouze v levé zadní truhle (90 000 g, 666 ge), ostatní explodují
- v prvním patře skočit z políčka 14, 9 teleportem o 5 polí na západ - 3 demoni, za zničení lebk 250 000 exp.

- level 2: páky vytvoří přechod přes lávu
- sestup dolů: tajné město SHANGRI-LA
- lze se do něj přenést i zrcadlem, aniž byste ho předtím objevili

- studna přidává + 1 level všem (permanentně)
- 15, 3: chrám, donatio za 100 g,
- 14, 8: kovář

- 14, 13: hospoda, jídlo na 40 dní za 100 g, je dobré zeptat se lidí

- 0, 3: ve městě se dají naučit naráz všechny skilly za 100 000 g, nedoporučuji, naučí 16 disciplín, které můžete získat venku, ale jen jednu novou (Targeter)

- 0, 11: membership zadarmo
- 0, 7: kouzelnictví
- ve městě není zrcadlo pro přenos, navrhuji nastavit si Lloyds Beacon

Čtverec E2:

Neprátele: Hydra (jsou jen 4, použít Xeenův meč), Lava Golem

- 3, 4 - Well of Speed - studna přidává 50 speed
- 13, 3 - Shrine of Fire - chrám přidává 50 fire resis
- 9, 2 - Chata orců - 1 000 exp
- 7, 11 - Ever hot Lava Rock - donést Hodinářů na B3: 9, 6
- 1, 1 - Dwarf mines level 4
- 9, 1 - Dwarf mines level 3

Čtverec E3:

Neprátele: Stingers (mouchy, kouzli elektrickou), Zombie, Skeleton

- 14, 13 - Chata orců - 1 000 exp., 200 g,
- 11, 12 - Oslo the Observant - učí Spot Secret Doors za 500 g, (dá se naučit zadarmo v minulých)
- 9, 14 - Elemental shrine - chrám přidává 20 fire, elec., cold a poison resist.
- 3, 14 - Spring Druid - jarní skřítek, jeden ze čtyř skřítků Ročních období
- 8, 6 - Waters of Magic - fontána přidává 25 spelů
- 3, 4 - podzemní kobky pro pátý díl (vůbec nejrozsáhlejší podzemní bludiště)

Čtverec E4:

Neprátele: Skeleton, Zombie

- 9, 14 - Horrible shrine to undead - za zničení 5 000 exp.
- 5, 14 - Whistle bones - kosti, donést na F3: 9, 6 Orothinovi, aktivuje sochy
- 4, 4 - Temple of Yak (klíč dá Mirabeth the Miramind na D4, 12.3)
- Skeleton, Cleric of Yak (8 ge., kouzli elektrickou), Yak priest (400 g, kouzli ohněm), Yak lich (v coffinech - 5 000 g, zabije je Holly words), Yak Master (2, 28)
- Knihy: učí Light spell, Acid spray, Sparks, Hypnotize
- Altar: 5 000 exp., Yak pool - nekoupat se (death + exp.)
- celkem 8 KINGS MEGACREDITS

- ELIXIR OF RESTORATION (30, 25) - donést Mirabeth

Čtverec F1:

Neprátele: Lava Golem

- v pravém horním rohu aktivátor - pouze pro propojení 4. a 5. dílu hry

Čtverec F2:

Neprátele: Orcové (10 g. - prasata)

- 13, 3 - Orc pilage - 10 000 exp.
- 12, 5 - Orc pilage - 10 000 exp., (prasaty nejhusťěji osídlená oblast)

Čtverec F3:

Neprátele: Orcové (10 g), Giant toad (obří ropucha), Zombie, Skeleton, Snake

- 7, 15 - Dwarf mines level 2
- 5, 13 - Dwarf mines level 1 - Souhrnně DWARF MINES:

- Mad Dwarf (75 g, 2 ge - Shrapmetal, Energy Blast), Bat Giant (netopýři), Pavouci, Clan Sergeant (120 g, 3 ge), Clan King (500 g, 10 ge, - dokáže uspat skupinu - Awaken), Tiger mole (krtek)
- Yellow liquid - Accuracy + 2 (vše permanentně)

- Blue - Personality +2
- White - Luck +2
- Red - Might +2
- Orange - Intellect +2
- Green - Endurance +2
- Purple - Speed +2

(tyto barvy platí pro jakýkoli nápoj, vždy přidávají to samé)

- Cestovní kódy Dwarfů pro vozíky: Mine 1-5,

Alpha, Kappa, Theta, Omega

- Poklad krále Dwarfů: 1 500 g, 100 ge

10, 13 - VERTIGO

- rozloha města: 30 x 30 polí

- Neprátele: Sliz, Kobylky (Doom Bug)

- Studna - obnovuje Hit Pointy

- 11, 16 - Mylos Maps - učí Cartography za 100 g

- 20, 10 - Gilberts Hexes - kouzelnictví

- 10, 8 - Thylons Training - trenér do 10. levelu

- 19, 17 - Bank of Xeen - banka

- 15, 21 - Simple Temple - chrám, donatio za 10 g

- 6, 29 - Joes Storeroom - skladiště, jen sliz a kobylky + zpráva o zboží

- 25, 11 - Jail - věznice, pokud se pokusíte ukrást krychle u kováře a máte špatného roba, na rok si tady dáte oddech

- 18, 4 - Lady Geraldines Tavern - hospoda, jídlo na 5 dní za 10 g

- 13, 4 - Normans Ironworks - kovárna

- 25, 26 - Rinaldo the Ranger - učí Pathfinding (dokážeš procházet džunglí) za 2 500 g

- 11, 18 - nejdříve je tam Joe Merchant (odstěhuje se do lesa), pak Out of business

- 14, 5 - Gunther the Major - zadá úkol osvobodit Vertigo (5 000 exp., 4 000 g, 50 ge) a Dwarf Mines (50 000 exp.)

- 16, 11 - Vern the Guildman - membership za 25 g.

- na stromech v tomto milém městě rostou PENÍZE!

12, 12 - Fountain of Protection - fontána dává 5 levelů armor class

9, 11 - Myra the Herbalist - chce Pyrna root (kořen pyrny - v lesíku na F4), za něj dá 5 kusů Potion of Antidotes (lze prodat u kováře za 150 g)

8, 10 - Pyramida - slouží pouze při propojení mezi 4. a 5. dílem hry k teleportaci

4, 5 - Derek the Ranger - hledá Celi (na D4: 15, 15), odměna 20 000 exp., 2 000 g

0, 1 - Fountain of Ability - fontána přidává dočasně + 5 levelů

7, 7 - Waters of Power - fontána přidává 25 Hit

Pointů

14, 6 - Shrine of Poison - chrám přidává 50 poison resis.

12, 14 - Chata orců - 1 000 exp.

1, 7 - Whishing well - studna za jednu minci přidává 60 luck

9, 6 - Orothin - hledá whistle pro sochy (na E4: 5, 14) odměna 15 000 exp., sochy potom učí Cure Poison (12, 8) a Cure Disease (12, 2)

Čtverec F4:

Neprátele: Giant Toad, Snake, Skeleton, Zombie

- na louce u lesa a v brázách roste Pyrna root

9, 3 - Valia - zadá úkol donést z Witches Tower roh (Alacorn) jednorožci Falistě, dá klíč, odměna: 60 000 exp.

10, 9 - Witches Tower

- Goblin (5 g), Witch (5 ge)

- lebky učí za 1 gem a více, CAGE - osvobodit lidi (5 000 exp.),

- heslo k tajným dveřím u lebky: ROSEBUD (tam je ALACORN)

Witch Clouds (mračna)

- Harpy

- používat Protec. from element - elec., sbírat drahokamy

- Harpy nest: za zničení 5 000 exp., (27.20, 22.28, 4.27, 8.7, 4.19)

- Sochy (nápis na nich přečtete pouze se znalostí Linguist - učí v castle Burlock) (27.9, 27.25, 3.25, 3.9)

- v pravém dolním rohu je aktivátor pro spojení 4. a 5. dílu hry

CLOUDS OF XEEN (Mračna Xeena)

- dostanete se na ně z Darzods Tower skokem o 9 polí z vyznačeného místa

- Cloud Golem (10 ge), Roc (havraní-Xeenova osobní letka)

- Roc nest: 5 000 exp. (5.5, 28.27, 27.29, 29.28, 28.30, 30.30)

- Stany: v nich dostanete klíče ke Xeenovi (12.22 - Accy doll, 15.24 - Might, 11.25 - Endurance, 14.26 - Speed, 12.29 - Xeenův klíč - jen pokud máte všechny ostatní)

XEENS CASTLE

- do hradu je možno se dostat dvěma způsoby: do zrcadla napíšete Lord Xeen a to vás přenese přímo pod palbu Xeena. Druhý způsob je získat všechny klíče a dojít do Xeenova hradu. Doporučuji používat druhý způsob.

- pokud chcete zabít Xeena, musíte mít Experimental Xeen slayer sword (najdete jej v podzemí Newcastlu). Bez něj Xeena nezabijete, protože je to pouze holovizorní projekce robota.

- Xeenův hrad, level 1:

- Guard - roboti chránící Xeena

14, 14 - Poison aktivátor - udržuje ochranu pater pomoci jedu, za zničení je 200 000 exp.

1, 14 - Cold aktivátor - ledová ochrana

level 2, 3: pouze Guard

level 4: Guard, Xeens pet (Frost dragon - stačí Implosion), Xeen

- věže: 12, 1 - Electricity aktivátor

3, 1 - Fire aktivátor

- střed hradu: 11, 11 - aktivátor obnovující strážce

- přepravu zajistí po zabít Xeena zrcadlo, jehož nalezení je hlavním úkolem celé hry. Prejeme příjemné demo.

Dodatek: pokud se Vám při hře stane, že se uzavírají určitá města a oblasti, způsobil to nejspíše nekvalitní ovladač myši (např. TARGA MOUSE).

Tyto tajné informace byly sepsány mnou. Nazdar.

(M.K. AND M.T.) ■

Monitory pro Vaše počítače



Pro Commodore Amigu a Atari Falcon se dají použít kromě klasických RGB monitorů i monitory VGA, známé z počítačů řady PC. Tyto monitory bohužel nedokáží zobrazit nižší rozlišení počítače, ve kterém běhá většina her i některých programů. Existují však monitory, které dokáží obojí. Tyto monitory se automaticky přizpůsobují obrazovému signálu počítače. Jedním z nich je:



MICROVITEC 1438

14 palcový Multisync VGA monitor vhodný pro jakýkoli počítač. Monitor dokáže zobrazit všechny jeho standardní grafické módy. Maximální rozlišení je 1024*768 prokládaně (interlace) a 800*600 neprokládaně. Horizontální frekvence 15 - 40 kHz a vertikální 45 - 90 Hz. Monitor splňuje nej přísnější normu na vyzařování škodlivého záření MPRII.

15490,- vč. DPH,

12594,- bez DPH

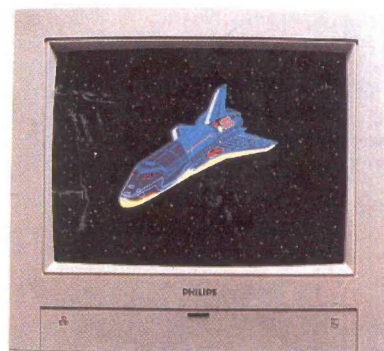
Z RGB monitorů, použitelných pro Commodore Amiga, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i videokameru a videorekordér Vám můžeme nabídnout:

PHILIPS CM 8833-II

14 palcový RGB monitor je určený převážně hráčům. Je ale vhodný i pro práci s videosignálem. Zobrazuje v obyčejném PAL/NTSC rozlišení, maximálně 600*300. Vertikální frekvence je 47 - 62 Hz a horizontální 15 kHz. V monitoru jsou zabudovány stereo reproduktory. Lze jej bez obtíží připojit k počítačům Commodore Amiga, Amiga CD 32, C64, Atari ST, Falcon, Jaguar, Atari XE, ale i k videokameře a videorekordéru. Monitor má brilantní obraz a dokonalý zvuk.

9890,- vč. DPH,

8041,- bez DPH



Obzvláště výhodné ceny monitorů při nákupu v kompletu s počítačem:

MICROVITEC 1438 + Atari Falcon 030/4 MB

42490,- s DPH

PHILIPS 8830-II + Atari Jaguar + hra

20990,- s DPH

PHILIPS 8830-II + Amiga CD 32 + hra

16990,- s DPH



ALERT

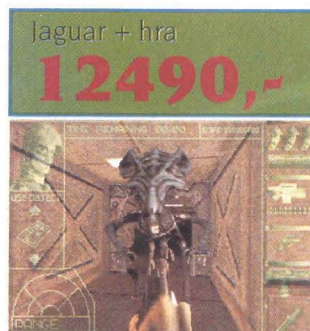
specializovaný časopis pro Atari XE, ST, Falcon a Jaguar. Prodej u našich dealerů. O předplatném se informujte přímo u nás na tel. 02/354979.

30,-



Nové hry:
Alien versus
Predator,
Club Drive,
Casumi Ninja

JAGUAR + PHILIPS = DOKONALÁ PAŘBA!



Jaguar + hra

12490,-

PC SHOP

Vladislavova 24 (za OD Máj-KMART)
110 00 Praha 1
tel., fax: 02/24228640

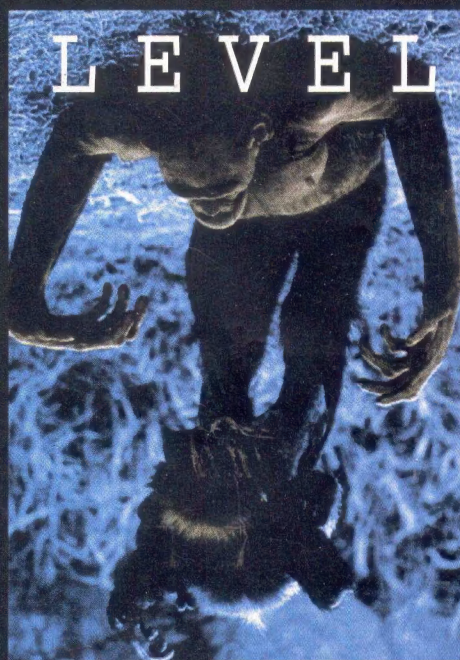
↩ Maloobchod
Prodej na dobírku
a velikoobchod
(slevy pro obchodníky) ➡



Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6 Strahov
tel.: 02/354979 fax: 02/521258

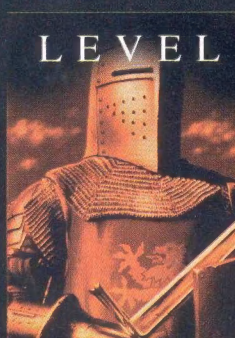
Jak bude vypadat
první strana
LEVELu?

?



?

?



To jsem teda
zvědavej!